KONAMI

解説書

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

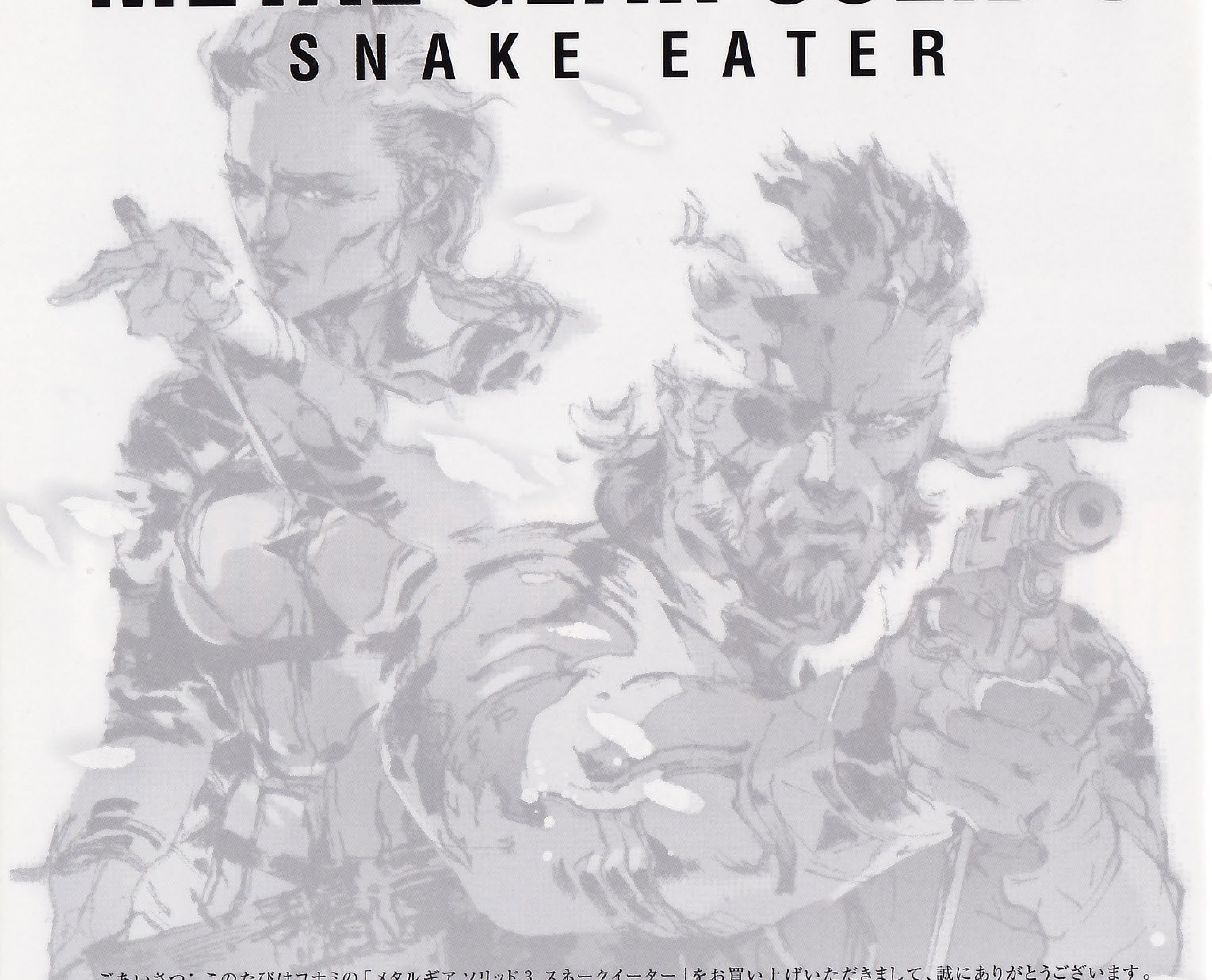
METAL GEAR SOLID® 3
SNAKE EATER

© 1987 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER



ごあいさつ：このたびはコナミの「メタルギア ソリッド 3 スネークイーター」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
プレイされる前にこの解説書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。
正しい使用法でご愛用ください。なお、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。
おことわり：コナミでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。
そのためお買い上げの時期によって、同一商品の中にも多少の違いが生じる場合がありますので、ご了承ください。

謹告：「メタルギア ソリッド 3 スネークイーター」はコナミ株式会社が独自に開発したオリジナル商品であり、
同社は本商品に関する著作権、その他の知的財産権および独占販売権を保有しております。
WARNING: "METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER" is an original game product created by KONAMI which reserves the copyrights and other intellectual property rights with respect to this game and the exclusive distribution right of the game product is retained by KONAMI CORPORATION.
© 1987 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

FONTWORKS
このソフトウェアのフォントは、FONTWORKS International Limitedのものを使用しています。
FONTWORKSのフォントの名称、社名、及びロゴはFONTWORKS International Limitedの商標または登録商標です。

●プレイヤー人数／1人　●"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)対応　95KB以上必要　●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)専用

目　次

INTRODUCTION··········02

ディスクの構成··········04

■起動／セットアップ··········05

ゲームの始め方··········06

OPTIONS··········07

SPECIAL··········08

■METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER··········09

STORY··········10

INSTRUCTION MANGA(MGS3)··········12

ゲームの始め方··········20

ゲームオーバー／セーブ··········21

操作説明··········22

画面説明··········24

LIFEゲージ··········25

スタミナについて··········26

カムフラージュについて··········27

カメラアングルについて··········28

基本操作　移動··········30

基本操作　周囲を探る··········33

基本操作　アクションボタン··········34

基本操作　戦闘··········35

CQC(CLOSE QUARTERS COMBAT 近接戦闘術)······36

特殊操作··········38

フードキャプチャー··········40

敵兵の状態について··········42

無線機について··········44

セーブについて··········45

サバイバルビュアー··········46

CAMOUFLAGE··········47

BACKPACK··········48

FOOD··········49

CURE··········50

MAP··········51

武器・装備品について··········52

武器の特殊仕様について··········54

潜入攻略マニュアル··········56

上級テクニック··········57

METAL GEAR AC!D LINK··········58

■復刻版 METAL GEAR／METAL GEAR 2 SOLID SNAKE····59

METAL GEAR··········62

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE··········68

■その他データ··········77

主要武器一覧··········78

主要装備一覧··········82

治療関連一覧··········84

キャラクター紹介··········86

MGS 3 年表··········90

困ったときは··········92

STEALTH GAME

敵に見つからないように潜入する

メタルギアソリッドは「敵に見つからないように潜入する」スリルを体感する
3Dアクションアドベンチャーゲームです。
あなたはスネークとなり、敵地へと潜入、任務を遂行していきます。

敵に見つかれば攻撃されたり増援を呼ばれてしまい、状況はより困難になります。
できるだけ無用な戦闘は避けましょう。

また、敵地でのサバイバルも重要です。
任務のためにはまず、戦地で生き残ることを考えなくてはなりません。
スタミナを維持するために食糧を摂ったり、怪我を治療したりと、
常にスネークの状況に気を配りましょう。

このゲームはフィクションです。実在する人物、団体名などとは一切関係ありません。

ディスクの構成

本商品はディスク2枚組で構成されており、いずれのディスクからでも起動することが可能です。
詳しい遊び方や操作方法については各々のページをご参照ください。

【DISC 1】

［METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER 本編］（→P.09参照）

【DISC 2】

［復刻版 METAL GEAR］（→P.62参照）

［復刻版 METAL GEAR 2 SOLID SNAKE］（→P.68参照）

※このソフトウェアは過去に発売された「METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE」のDISC 1と同内容のものです。DISC 2に関しては「復刻版メタルギア」および「復刻版メタルギア2 ソリッド・スネーク」で構成されています。オンラインには対応しておりません。

注意：ディスク1およびディスク2起動中に、ディスクを抜いたり、別ディスクへ入れ替えたりしないでください。
動作を保証できません。
ディスク交換時には"PlayStation 2"本体に対応したディスク以外は挿入しないでください。
対応したディスクについては"PlayStation 2"本体の取扱説明書をご覧ください。

起動／セットアップ

ゲームの始め方

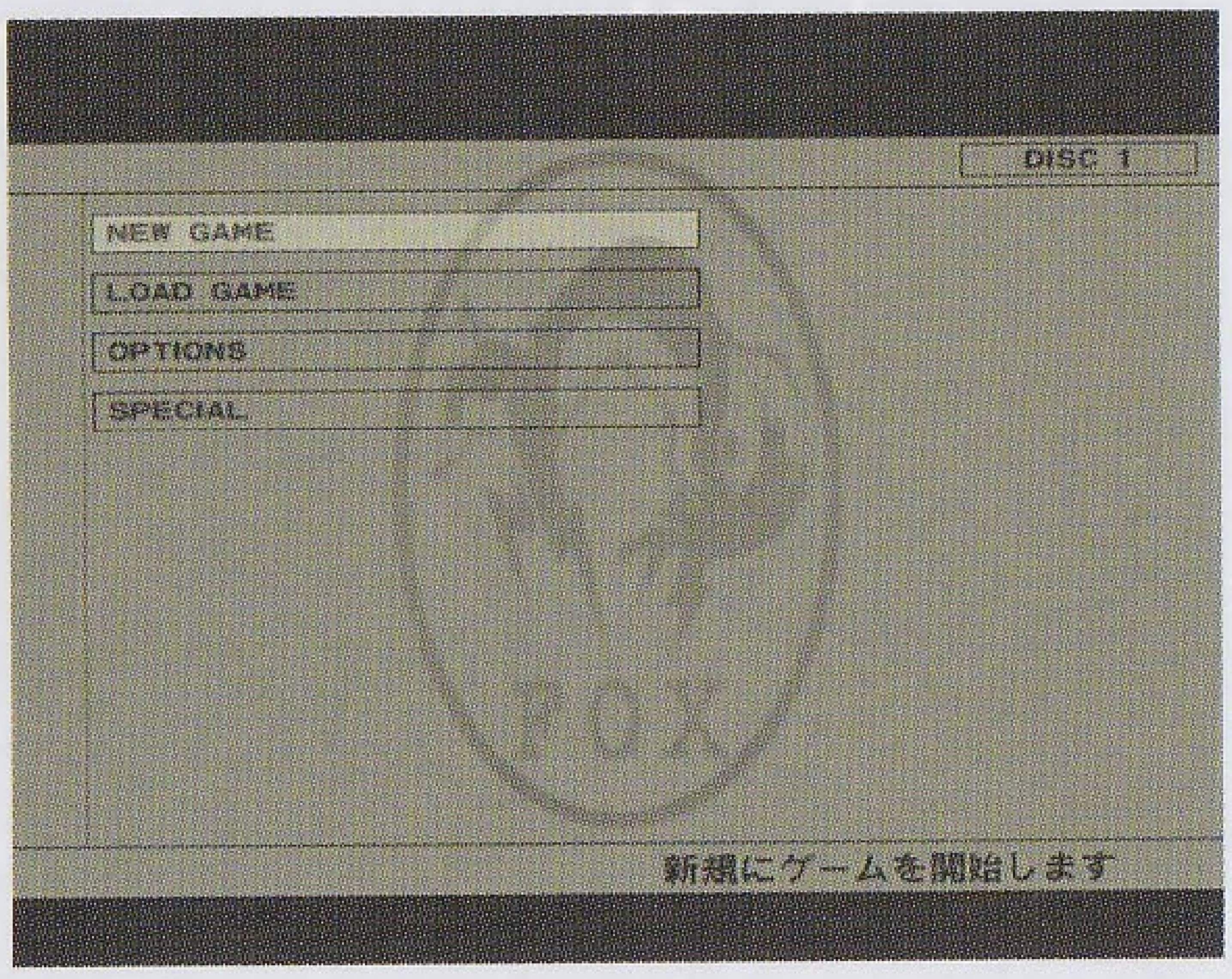
1. "PlayStation 2"本体を正しく接続し、MAIN POWER(主電源)スイッチで電源をいれ ⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンを押します。

2. ⏏(オープン)ボタンを押して、ディスクトレイを開き、「メタルギア ソリッド3 スネークイーター」のディスク1、もしくはディスク2をセットします。

3. ⏏(オープン)ボタンを押して、ディスクトレイを閉じます。
しばらくするとコナミロゴ等の後にタイトル画面が表示されます。

4. タイトル画面でSTARTボタンを押すと、タイトルメニューが表示されます。
左スティックの上下で選択、◎ボタンで決定します。

DISC 1



DISC 2

【DISC 1】

[NEW GAME] "メタルギア ソリッド3 スネークイーター"を最初から始めます。

[LOAD GAME] "メタルギア ソリッド3 スネークイーター"をセーブしたデータから再開します。

[BRIEFING FILES] ブリーフィングを見ます。※最初は選択できません。

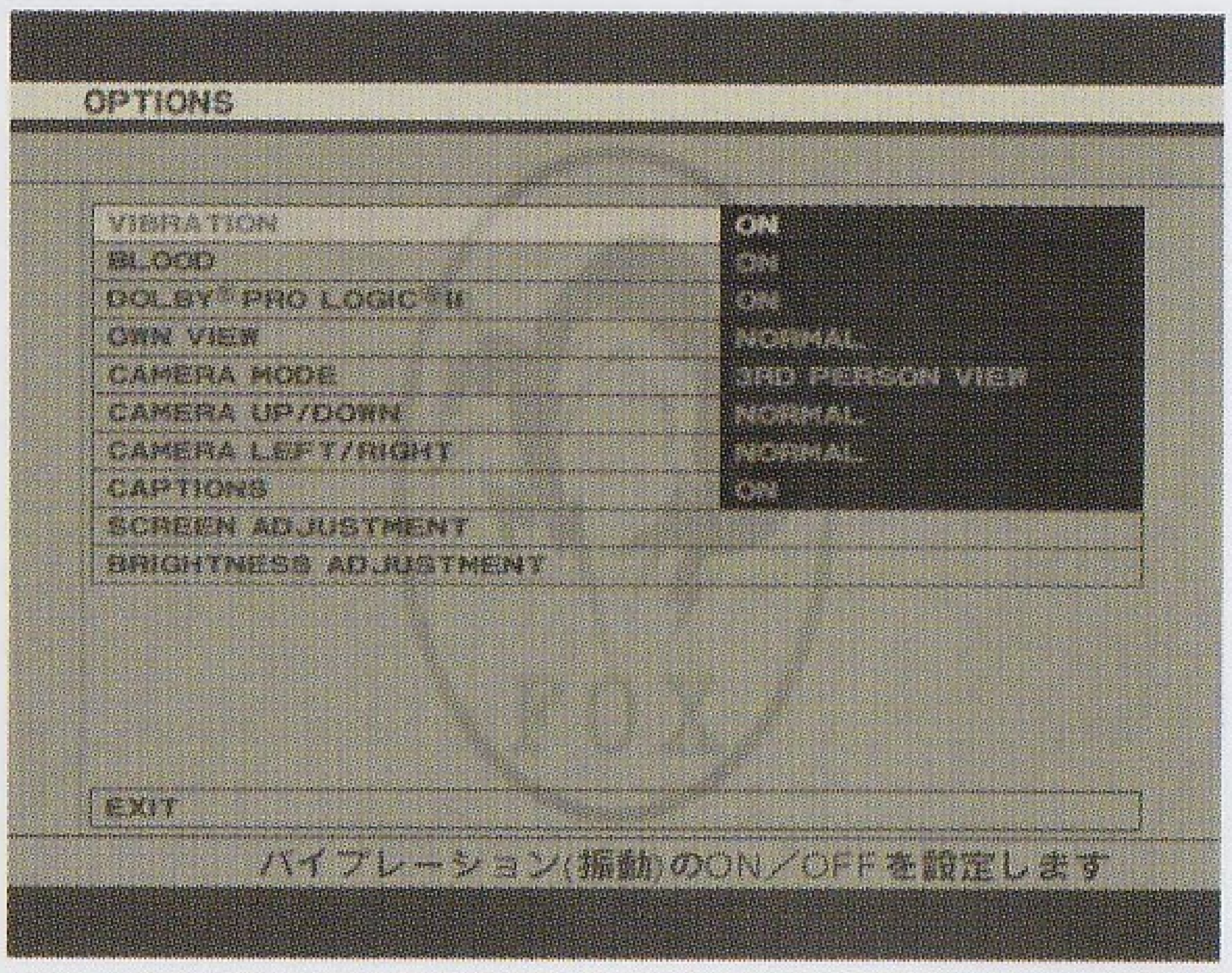
[OPTIONS] 各種設定の変更ができます。

[SPECIAL] "メタルギア ソリッド3 スネークイーター"のスペシャルメニューが選択できます。

【DISC 2】

[METAL GEAR] 復刻版"メタルギア"を開始します。

[METAL GEAR 2 SOLID SNAKE] 復刻版"メタルギア2 ソリッド・スネーク"を開始します。



各種設定の変更を行います。

[VIBRATION]

コントローラの振動機能のON/OFFを設定します。

[BLOOD]

出血表現のON/OFFを設定します。

[DOLBY PRO LOGIC II]

DOLBY PRO LOGIC IIのON/OFFを切り替えます。

このゲームは「ドルビープロロジックII」に対応しています。"PlayStation 2"本体のAV MULTI OUT（AVマルチ出力）端子またはDIGITAL OUT（OPTICAL）（光デジタル出力）端子からドルビープロロジックIIx、ドルビープロロジックIIまたはドルビープロロジックデコーダ内蔵AVアンプに接続し、AVアンプのいずれかの機能をオンにした上で、ゲームのサウンド設定画面で「ドルビープロロジックII」を選択するとサラウンド音響でゲームをお楽しみいただけます。

[OWN VIEW]

主観カメラ時の左スティックの入力方式を変更します。

NORMAL　左スティックの上下とカメラの上下が対応しています。

REVERSE　左スティックの上下とカメラの上下が逆になります。

[CAMERA MODE]

NORMAL

フカンを中心としたカメラモード。基本的に北側が上になります。（場所によってはその限りではありません。）

3rd PERSON VIEW

上下左右自由に好みのアングルでプレイできる臨場感溢れるカメラモード。

右スティックを押す（R3ボタン）ことで、フカンを中心としたカメラモードと、切り替えが可能です。

※一部、3rd PERSON VIEWが有効でないステージがあります。

[CAMERA UP/DOWN]

カメラモードを"3rd PERSON VIEW"にした場合の、右スティックの上下方向の入力方式を変更します。

NORMAL　右スティックの上下とカメラの上下が対応しています。

REVERSE　右スティックの上下とカメラの上下が逆になります。

[CAMERA LEFT/RIGHT]

カメラモードを"3rd PERSON VIEW"にした場合の、右スティックの左右方向の入力方式を変更します。

NORMAL　右スティックの左右とカメラの左右が対応しています。

REVERSE　右スティックの左右とカメラの左右が逆になります。

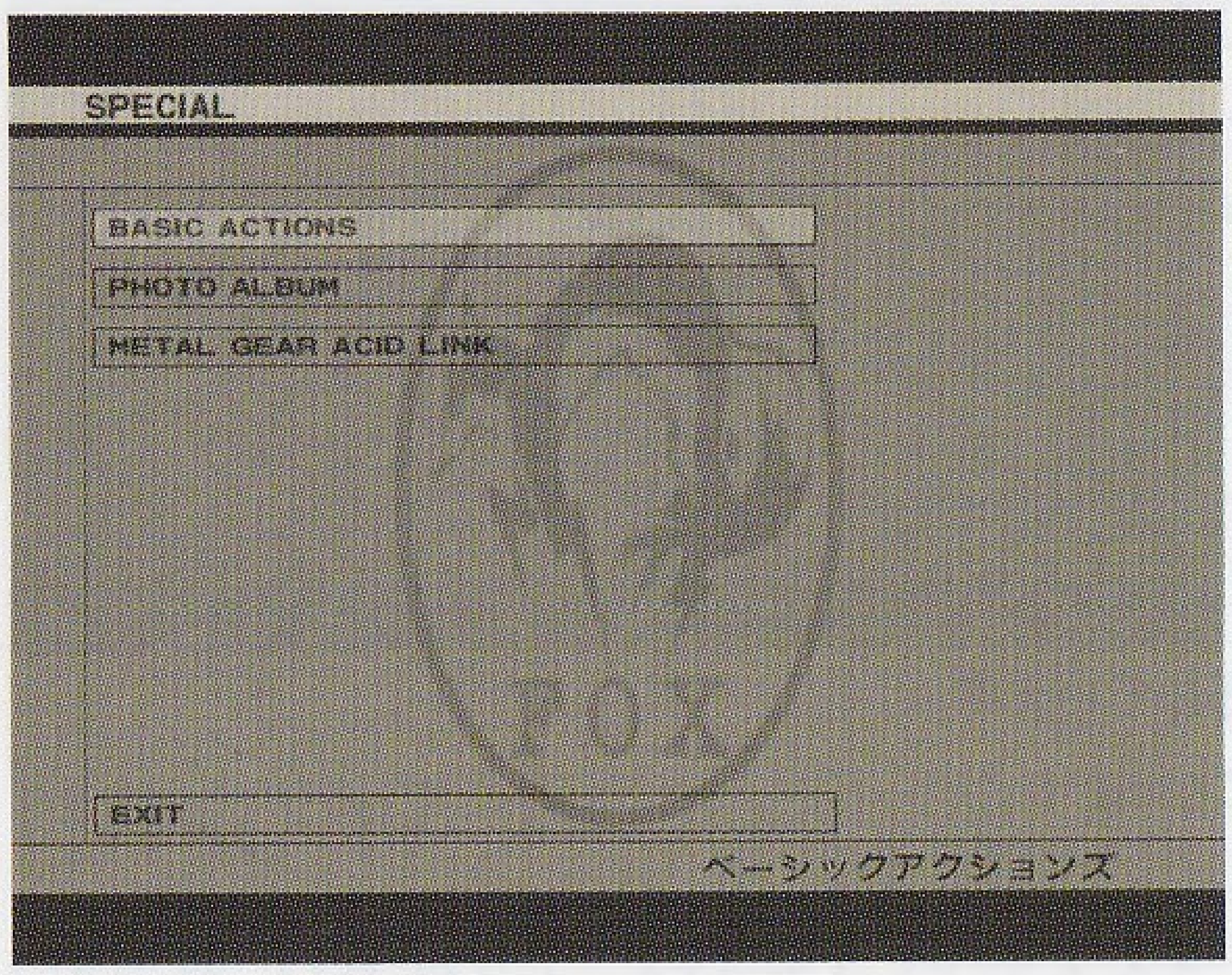
[CAPTIONS]
字幕表示のON/OFFを選択します。

[SCREEN ADJUSTMENT]
画面位置の調整を行います。

[BRIGHTNESS ADJUSTMENT]
ご使用のテレビ本体の明るさを調整するときのガイドラインを表示します。

[EXIT]
タイトルメニューに戻ります。

【SPECIAL】



[BASIC ACTIONS]
"MGS 3 SNAKE EATER"本編をプレイする上で覚えておきたい基本的な操作を、ムービーと共に判りやすく解説します。

[PHOTO ALBUM]
"MGS 3 SNAKE EATER"本編中に入手するアイテム「カメラ」を使用して撮影された写真を閲覧、加工できます。

[METAL GEAR AC!D LINK]
PSP®（PlayStation®Portable）専用ソフト「メタルギアアシッド」と接続して特別なアイテムを入手することができます。（→P.58「METAL GEAR AC!D LINK」）

※"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

STORY

第二次世界大戦終結後、世界は東西に二分された。
冷戦と呼ばれる時代の幕開けである。

1962年10月16日。キューバにソビエト連邦(以下ソ連)の核ミサイルが配備されるという情報が米国大統領の元に届けられ、現実と化した核戦争勃発の恐怖が世界を震撼させた。
必死の交渉の末、28日、ついにソ連はキューバからのミサイル撤去に同意した。
後にいわれる「キューバ危機」、人類未曾有の脅威は回避されたように思われた。
だがそこには、ひとつの密約があった。西側に亡命した設計局局長ソコロフの、ソ連への返送である。
米政府はこれに合意し、ソコロフをソ連へ返還。
だがソコロフは「悪魔の兵器」の開発者だった。ソ連はソコロフを手に入れたことで兵器開発を再開。
それが完成すれば、人類は本当の恐怖を目にすることになる
1964年8月。事態の重要性をようやく認識したCIAはソコロフの奪還を計画。
ソ連の大要塞、グロズニィグラードの南に位置するソコロフ設計局へ隠密部隊"FOX"を送り込んだ。
SAS出身のゼロ少佐が率いるFOXは、戦闘特殊部隊と潜入諜報部隊の両面を兼ね備えた次世代特殊部隊である。遠隔からの無線バックアップにより、一人の兵士が現地に単独潜入を果たし、唯一人で任務を遂行するという構想に基づいていた。
同年8月24日、グラズニィグラード密林の上空。高度3万フィートを飛行する一機のガンシップから、一人の男が舞い降りる。男のコードネームは"ネイキッド・スネーク"。

隠密部隊FOXと、人類の運命を賭けた任務が遂行されようとしている

プレイヤーキャラクター

スネーク

伝説の英雄"ザ・ボス"の弟子。CIAから数年のグリーンベレー在籍を経て、FOXに入隊。今回のミッションでのコードネームは"ネイキッド・スネーク"。
潜入任務を得意とする一方、あらゆる武器兵器を使いこなす歴戦の勇士。
ザ・ボスと共に編み出した近接戦闘術"CQC(クロース・クォーターズ・コンバット)"を体得している。

CHOMP
SHH-SHH
MMM
MMM
MMM
MMM
SHH-SHH
ROAAAAAR
スネーク
聞こえるか?
潜入に
成功したようだな
敵兵を一人
発見した

これは潜入任務だ。
戦闘は避け、敵に
見つからないように進むんだ
ジャングルの中は視界が悪い
周囲に気を配らないと
SNAP
思わぬところで敵に遭遇するぞ
自然を味方につけ、
慎重な行動を心掛けろ
スネーク、
君は服を着て
いないのか？

STARTボタンを押して
"サバイバルビュアー"を開け
WOODLAND
TIGER STRIPE
CAMOUFLAGE
BACKPACK
FOOD
CURE
OPTIONS
まず"CAMOUFLAGE"で
君の姿を背景になじませるんだ
WOODLAND
OLIVE DRAB
52%
どれだけなじんでいるかは、
画面右上のカムフラージュ
率で確認できる
カムフラージュ率は
君の姿勢によっても
変化する
動けば一気に下がる
から気をつけろ
!
誰だ!?
?
敵に見つかったら、自然を
利用してやり過ごすんだ
GROWWWL

SNAKE
LIFEゲージの下にあるのがスタミナゲージだ
これは君の行動に関わる
減ってきたら食糧を摂って回復させるんだ
食糧になるのは鳥…
木の実…
ヘビ…
そしてキノコなどだ
これらはナイフや銃などの武器で捕ることができる
スタミナが少ないとLIFEの回復が遅くなったり
銃を構えた時手ブレが大きくなるから注意しろ

また麻酔銃を使用することによって
生け捕りに出来る動物もいる
生け捕りにすれば
腐らない
そうだ
ヘビは敵に
使えば脅かす
ことも出来るし
走ったり激しい行動を
すればスタミナゲージの
消耗も早い
敵に毒キノコを食べ
させることも出来る
状況をうまく使って
危険を回避するんだ
了解

ただし戦闘が避けられない
こともあるだろう
その場合はCQCが
役に立つはずだ
CQC?
CLOSE QUARTERS
COMBAT　近接戦闘術だ
CQCボタンで
掴んだ敵を投げ飛ばしたり
GURGLE
拘束することが可能だ

拘束後の敵は盾にしたり
脅かしたりする
ことが出来る
戦闘で重傷を負ったら
サバイバルビュアーのCUREで
治療を行え
重傷の種類によって
治療の方法は異なるぞ
LIFEは時間が
経つと回復するが
R1
傷を治さなければ
LIFEゲージを完全に
回復することは難しいぞ

ダメージがあまりにも大きい時は
SAVEしてゲームを中断し
時間を置くのもいいだろう
この先も様々な危険が
君を待っている
CHOMP
MMM
MMM
MMM
MMM
CHOMP
気を引き締めて
任務を成功させてくれ
は一っ
美味い
！
TO BE CONTINUED

【ニューゲーム】

初めてプレイする時はこれを選択します。
NEW GAMEを選択すると、
続いてアンケートが表示されます。
アンケートで該当する項目を選択すると、
次に選択可能な難易度が表示されます。

[VERY EASY]	初心者向け超低難易度
[EASY]	アクションゲームが得意ではない人向け
[NORMAL]	標準的な難易度
[HARD]	腕に自信のある人向け
[EXTREME]	特定の条件によって出現。かなりの高難易度
[EUROPEAN EXTREME]	特定の条件によって出現。 ゲームプレイを極めた人向けの最高難易度

【ロードゲーム】

タイトルメニュー画面で[LOAD GAME]を選択すると、データ選択画面が表示されます。
データを選択すると、セーブされていたコンティニューポイントからゲームを再開することができます。

【ブリーフィングファイル】

今回の任務内容を説明する、ブリーフィングを見ることができます。
※最初は選択できません。スネークイーター作戦開始後から参照可能になります。

【SPECIAL】

"メタルギア ソリッド 3 スネークイーター"をより深く楽しむための様々な要素を選択できます。

[BASIC ACTION]

ゲーム中の基本的なアクションの操作方法や効果について、ムービーを使って説明します。

[PHOTO ALBUM]

ゲーム中に撮影した写真の閲覧や名前変更、色調（RGB値）の変更を行うことができます。
（ゲーム内でカメラを手に入れなければ撮影できません。）

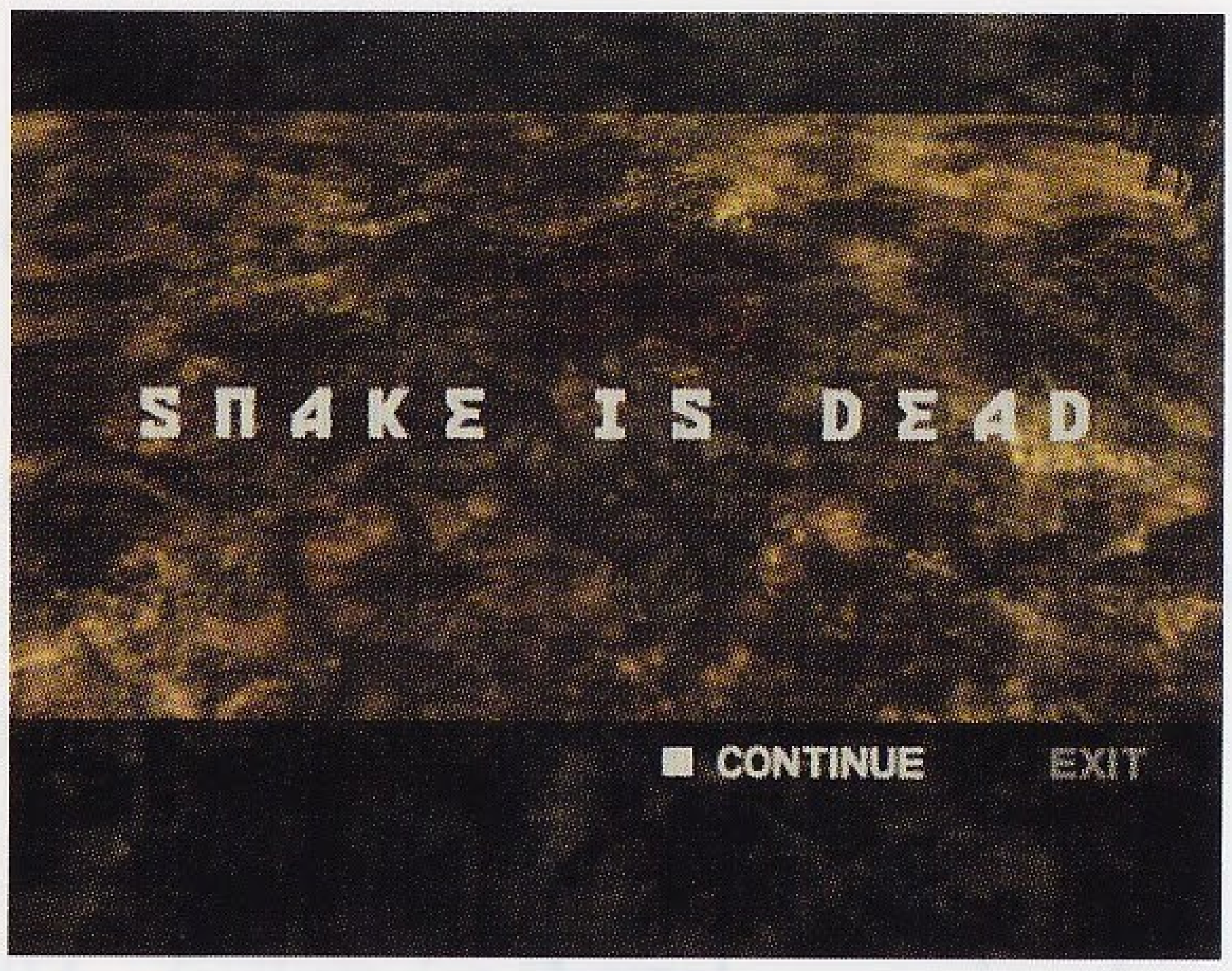
[METAL GEAR AC!D LINK]

PSP®（PlayStation®Portable）専用ソフトウェア「メタルギア アシッド」と接続することで
アイテムを入手することができます。

[EXIT]

タイトルメニュー画面に戻ります。

※"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



【ゲームオーバー（タイムパラドックス）】

プレイヤーキャラのLIFEゲージがゼロになるとゲームオーバーになります。
また特定の人物が死亡したり、パートナーのLIFEゲージがなくなったり、
敵の罠に引っかかることでゲームオーバーになることもあります。
ゲームオーバー後はコンティニュー選択画面になります。

［CONTINUE］

ゲームオーバー直前のコンティニューポイント※からゲームを再開することができます。
コンティニュー回数に制限はありません。

［EXIT］

タイトル画面に戻ります。セーブは行われないのでご注意ください。

※コンティニューポイント
「エリア間の移動」「ボス戦の直前」「イベント前後」など、ゲームの進行上、節目となるポイントを指します。

【セーブ】

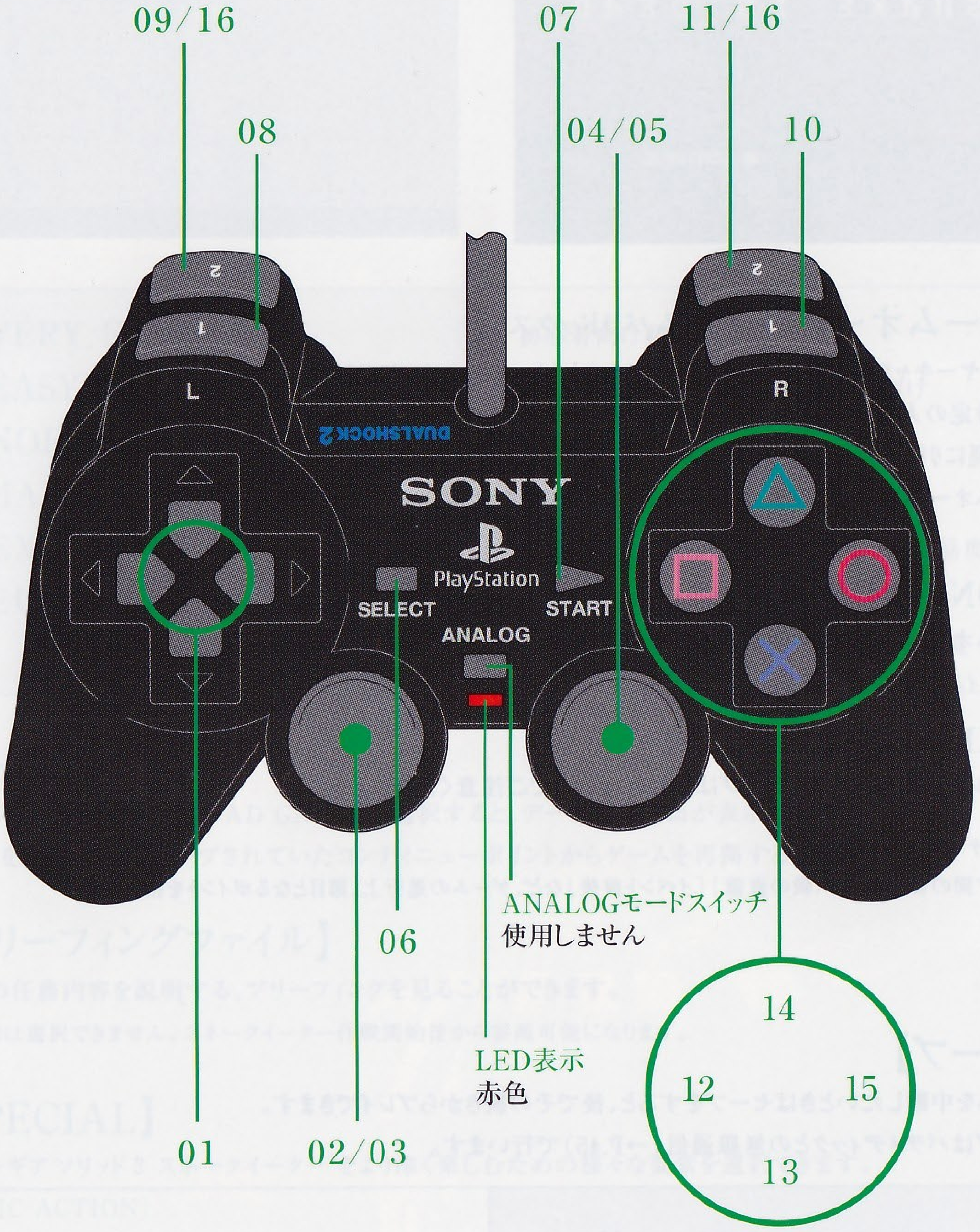
ゲームを中断したいときはセーブをすると、後でその続きからプレイできます。
セーブはパラメディックとの無線通信（→P.45）で行います。

パラメディック（セーブ）	140.96

セーブを行うと、最後に通過したコンティニューポイントの状態が保存されます。
セーブしたところからゲームを再開したいときはメインメニュー画面で「LOAD GAME」を選択します。

※データの保存には95KB以上の空き容量が必要です。

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)



このゲームはアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)専用です。
プレイするときはコントローラ端子1に差してください。
ゲームを起動すると自動的にアナログモード(LED表示: 赤色)になります。
振動機能のON/OFFは「OPTIONS」(→P.07参照)で変更できます。

01. 方向キー
通常カメラ時：ストーキング移動 / 主観カメラ時：視線の移動

02. 左スティック
通常カメラ時：移動 / 主観カメラ時：視線の移動

03. L3ボタン（左スティックを押す）
敵を背後から拘束している状態：敵を尋問する

04. 右スティック
カメラの向きを変える（→P.28「カメラアングルについて」）

05. R3ボタン（右スティックを押す）
NORMAL：右スティックを倒してカメラを動かした場所で固定。もう一度押すと解除。

06. SELECTボタン
無線機モードへ（→P.44「無線機について」）

07. STARTボタン
サバイバルビュアーへ（→P.46「サバイバルビュアー」）

08. L1ボタン：エイムボタン
武器を構えた状態：狙う方向を固定 / 主観時：銃を中央で構える（肩付け照準 / スコープを覗く）

09. L2ボタン：装備品ウィンドウボタン
通常時：装備品の選択・着脱 / ビハインドカメラ・主観カメラ時：覗き込み

10. R1ボタン：主観ボタン
カメラがプレイヤーの視点に移行

11. R2ボタン：武器ウィンドウボタン
通常時：武器の選択・着脱 / ビハインドカメラ・主観カメラ時：覗き込み

12. □ボタン：武器ボタン
装備中の武器を使用

ナイフ装備時：ナイフを振る。押し込むとナイフ突き

13. ×ボタン：ホフクボタン・キャンセルボタン
体勢を「立ち」「しゃがみ」「ホフク」に変える（→P.30「基本操作　移動」）

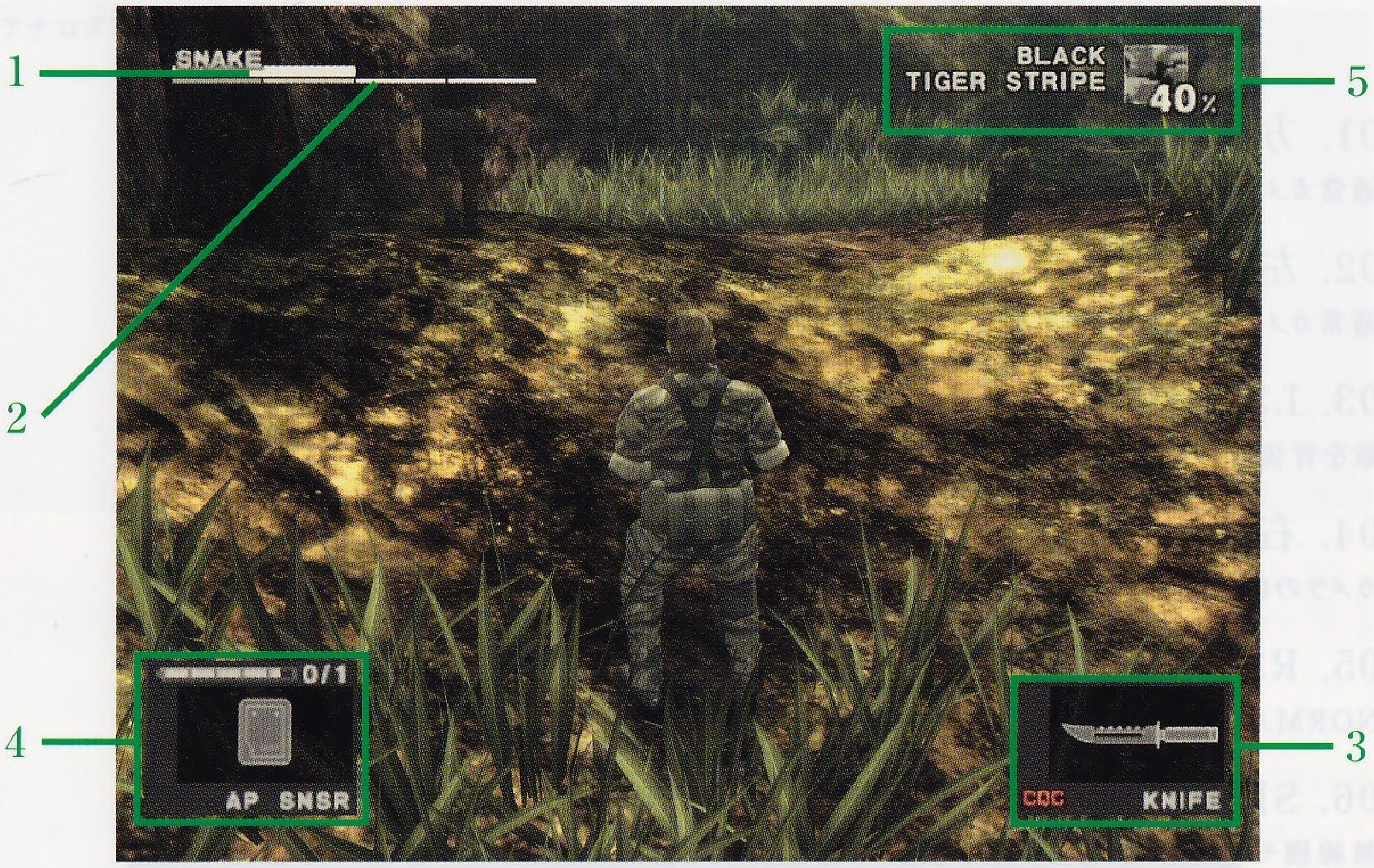
14. △ボタン：アクションボタン
木に登る、ロッカーの開閉、ハシゴの昇降、台に登る、エルードの実行など

15. ○ボタン：パンチボタン・CQCボタン・決定ボタン
パンチ、CQC発動、壁を叩く（張り付き時）

16. L2ボタン、R2ボタン同時押し
主観時：背伸び

エルード時：けんすい

画面説明



1. LIFEゲージ

LIFEゲージがなくなるとゲームオーバーになります。

2. スタミナゲージ

スタミナゲージの値によってライフの回復量やプレイヤーのステータスに影響があります。
（→P.26「スタミナについて」）

3. 装備武器

現在、装備している武器を表示。（→P.52「武器・装備品について」）

※何も装備していないときは表示されません。

4. 装備品

現在、装備している装備品を表示。（→P.52「武器・装備品について」）

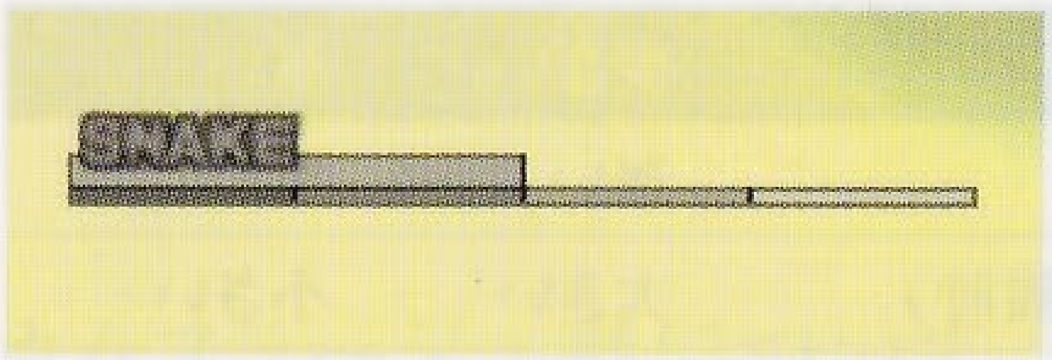
※何も装備していないときは表示されません。

5. カムフラージュ・インデックス

現在のカムフラージュとカムフラージュ率を表示。（→P.27「カムフラージュについて」）

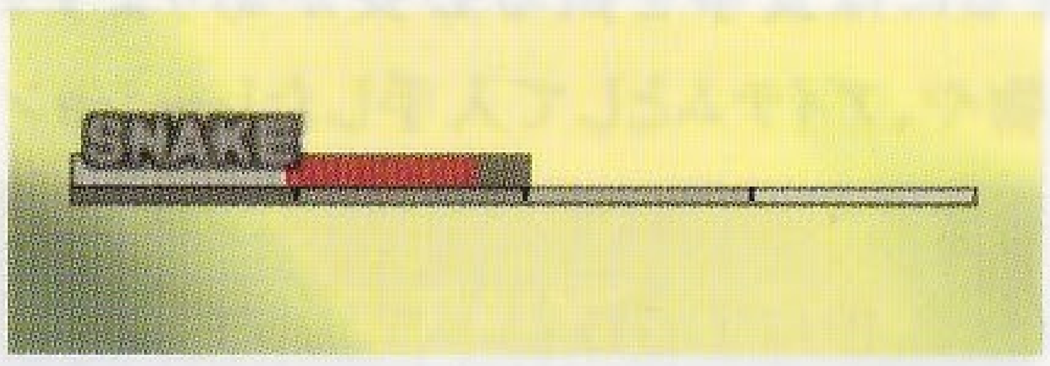
LIFEゲージ

LIFEゲージがなくなるとゲームオーバーになります。
敵などの攻撃を受けてLIFEが減ってしまった時は敵から隠れて自然回復を待つか、
SAVEして休む、LIFE回復剤を使用するなどして回復させましょう。



回復

LIFEは時間が経つと自然に回復していきます。
回復の速度はスタミナゲージの残量によります。
スタミナが多ければそれだけLIFEの回復も早くなります。
（→P.26「スタミナについて」）
しゃがみやホフクの姿勢では、より早くLIFEを回復させることができます。



重傷

高いところから飛び降りたり、強力な攻撃を受けると重傷状態になります。
重傷を負うとLIFEゲージに赤いメーターが表示されます。
サバイバルビュアーのCUREを選択し、治療を行ってください。
（→P.50「CURE」）
重傷を負っている状態だとLIFEが最大値まで回復しないので注意しましょう。

※スタミナが充分にあれば、重傷は治療しなくても時間とともに回復しますが、一部治療しないと治らないものもあります。

毒・病気

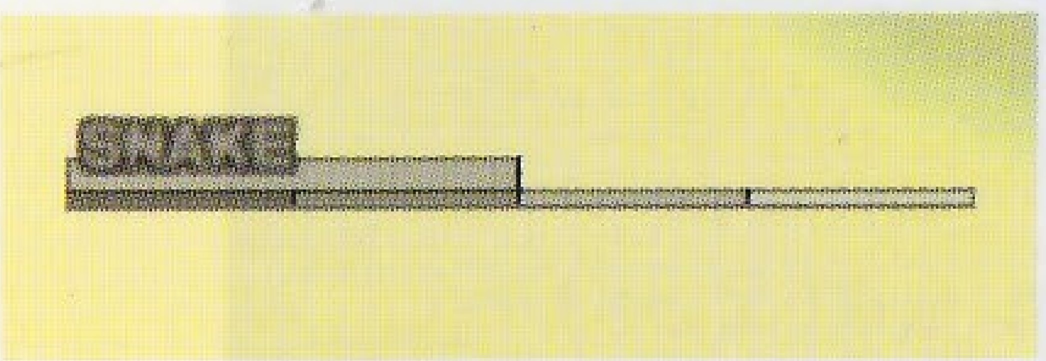
任務の途中で毒を受けたり、病気になってしまうことがあります。
毒を受けた状態で放っておくとLIFEが減り、風邪やヒルを放っておくとスタミナが減ります。
サバイバルビュアーのCUREを選択し、治療を行ってください。
（→P.50「CURE」）

休養

SAVEしてゲームを中断することでスネークを休養させることができます。
LOADまでの時間でLIFE、重傷、病気などが回復します。

スタミナについて

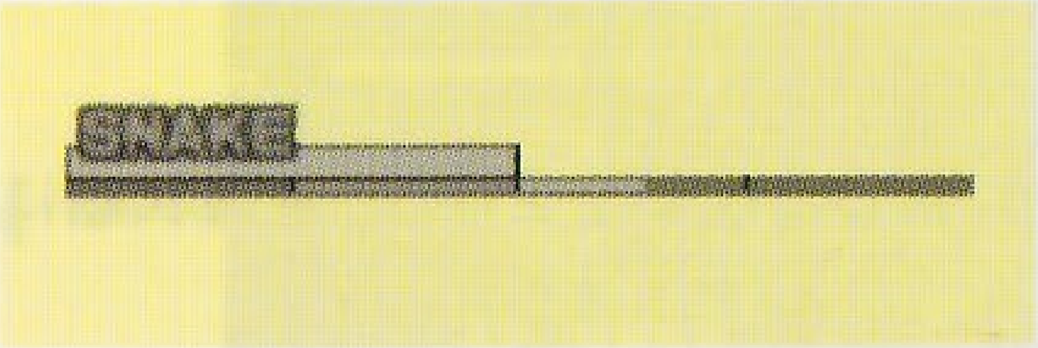
スタミナが消耗しているとスネークの行動にさまざまな弊害が生じてきます。
スタミナゲージに注意し、減ってきたら食糧を食べてスタミナを回復させましょう。



スタミナと主なスネークの行動の関係

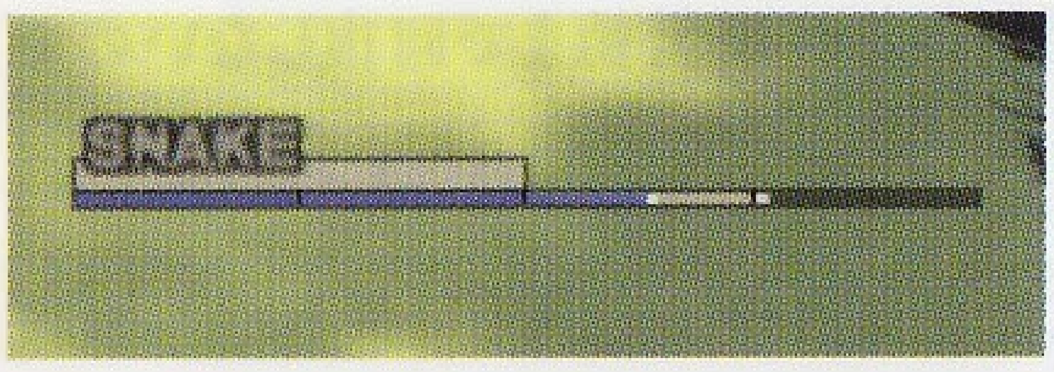
スタミナ	少ない	多い
LIFEの自然回復速度	遅い	早い
銃構え中の手ぶれ（主観時）	大きい	小さい
O_2ゲージ	短い	長い
握力ゲージ	短い	長い

【食事】



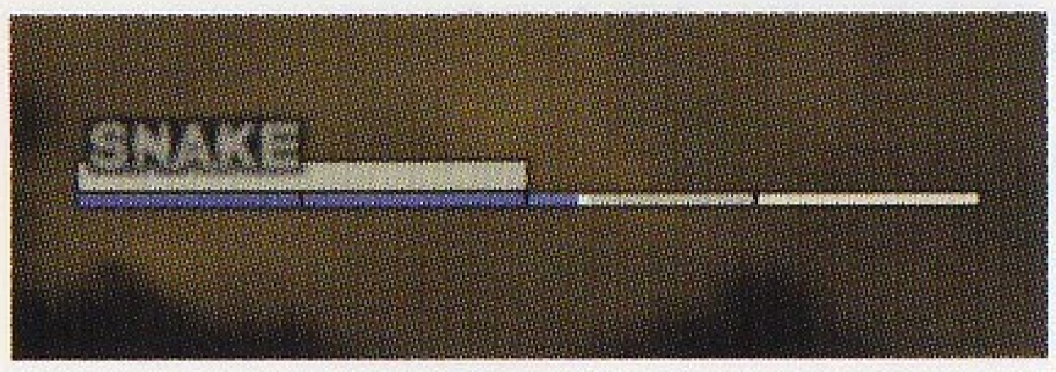
スタミナゲージを回復させるには食事を摂る必要があります。ジャングルで捕獲した動植物や、アイテムとして入手したレーションなどが食糧になります。食糧を食べるにはサバイバルビュアーで「FOOD」を選択します。（→P.49「FOOD」）

【各種ゲージについて】



［GRIPゲージ（握力ゲージ）］

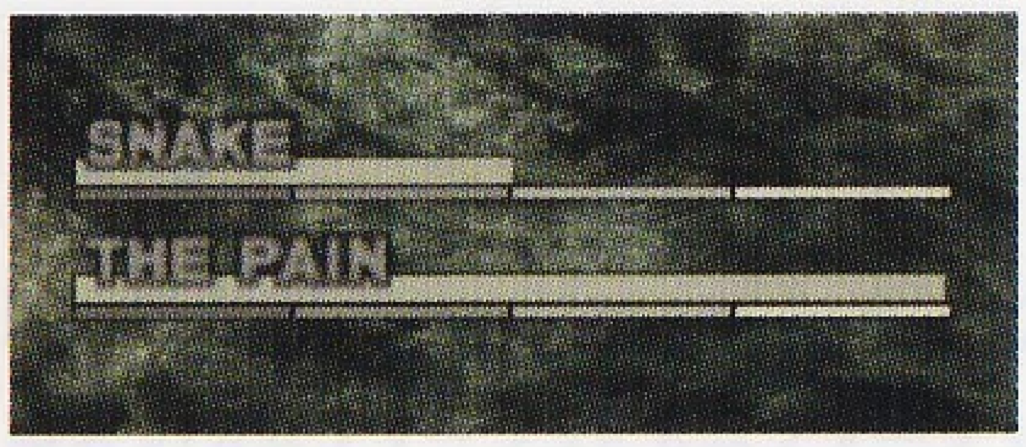
エルード（→P.32「基本操作　移動」）中に表示されます。
GRIPゲージがゼロになると落下します。



［O_2ゲージ（酸素ゲージ）］

水中に入ると表示される酸素残存量です。
O_2ゲージがゼロになると、LIFEゲージが減少しはじめます。
※O_2ゲージ、GRIPゲージの長さはその時のスタミナ値によって増減します。

【特別なLIFEゲージ、スタミナゲージについて】



［ボス戦］

1. ボスLIFEゲージ

武器攻撃でダメージを与えると減少します。

2. ボススタミナゲージ

麻酔弾やパンチ攻撃などを当てると減少します。LIFEゲージかスタミナゲージのどちらかをゼロにすればボス戦が終了します。

［パートナー］

共に行動をしている人物がいるとき、その人物のLIFEゲージとスタミナゲージが表示されます。
パートナーのLIFEがなくなった場合もゲームオーバーになります。

カムフラージュについて

カムフラージュ（偽装）を行うことで、周囲の風景と同化して敵の目を欺くことができます。
サバイバルビュアーの「CAMOUFLAGE」で作戦地域の背景にあったカムフラージュをすることで、より高い偽装効果を得ることができます。
カムフラージュには迷彩服による「UNIFORM」と、顔に迷彩を施す「FACE」があります。
それぞれ状況に合ったカムフラージュパターンを選びましょう。（→P.47「CAMOUFLAGE」）

カムフラージュ率について

スネークがどれだけ背景に溶け込んでいるかは、ゲーム画面右上のカムフラージュ率で確認することができます。
上が現在のフェイスペイント、下が現在の服装を表わします。
カムフラージュ率が高ければ高いほど、偽装効果が高い状態となり、敵に見つかり難くなります。

どんなに適した偽装を施していても、スネークが動いているときはカムフラージュ率が極端に減少します。
またスネークのとっている体勢によってもカムフラージュ率は変化します。

カムフラージュ率	高い	⟷	低い
	ホフク	しゃがみ	立ち
	不動	歩き	走り

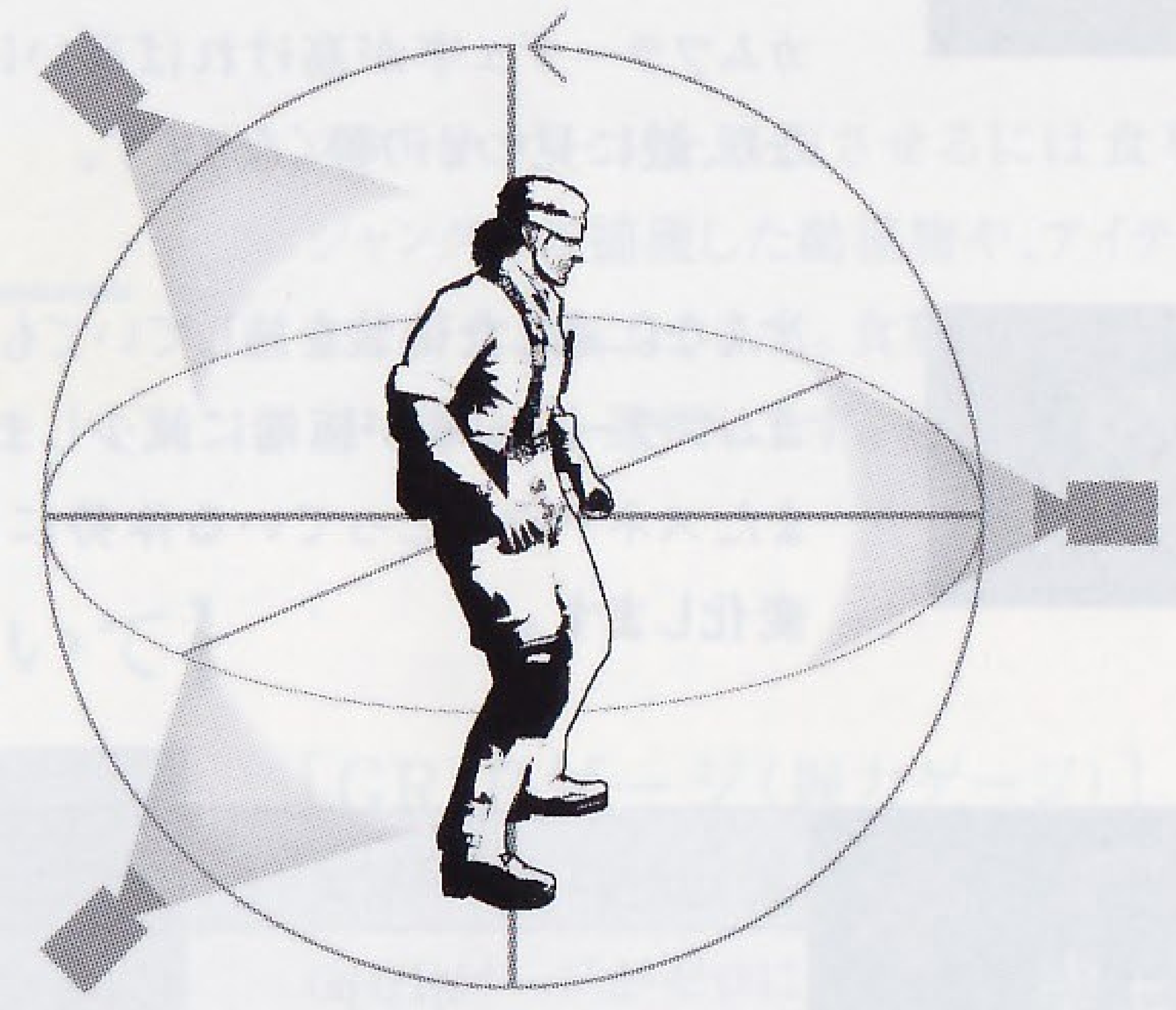
敵が近くにいるときは、できる限りカムフラージュ率の高い姿勢をとって、動かないでいるのが良いでしょう。
また、ストーキングでの移動（→P.30「基本動作　移動」）でもカムフラージュ率の減少をおさえる事ができます。

カメラアングルについて

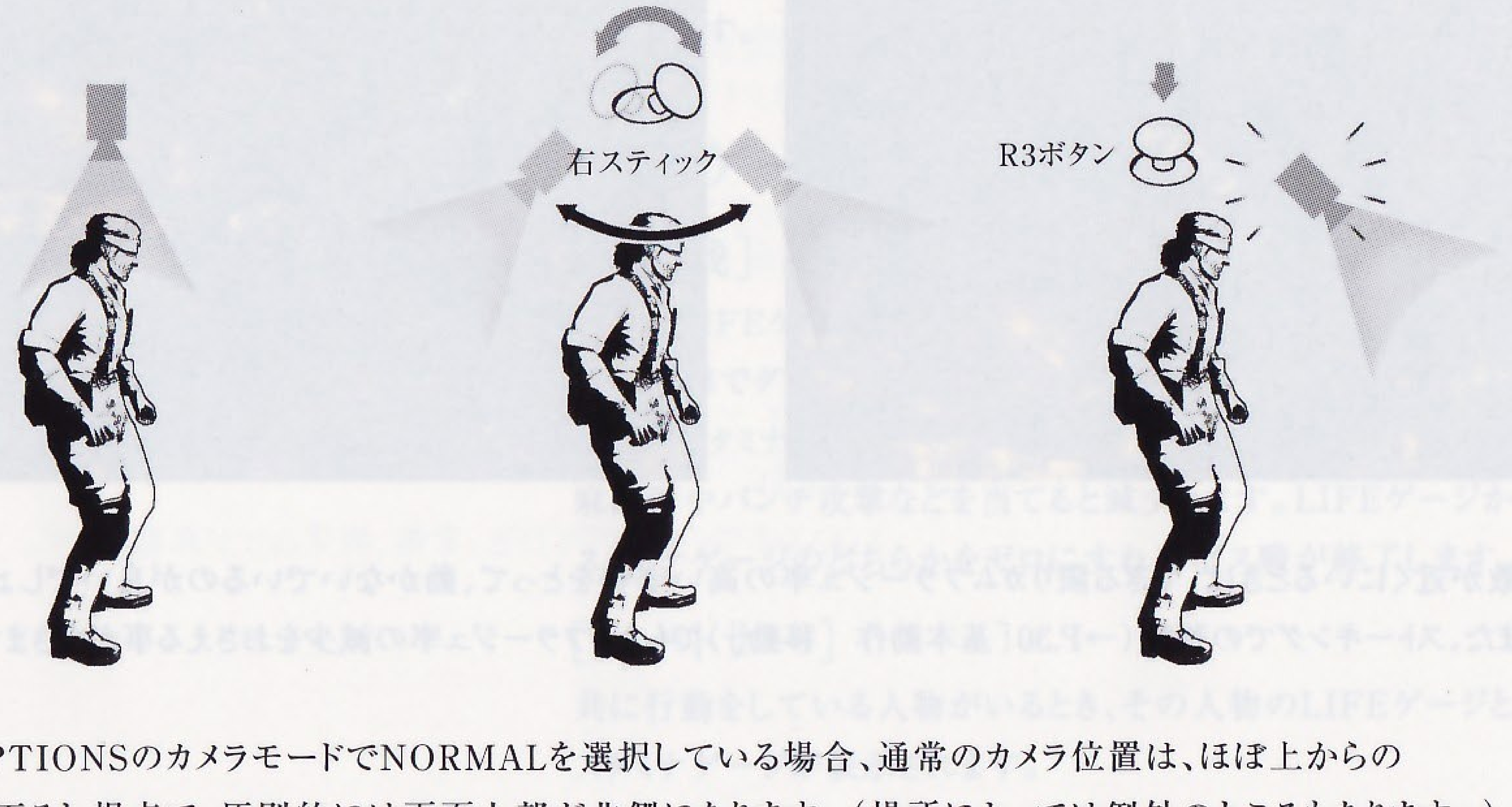
5つのカメラモードを使い分けることによって、緊張感あふれる潜入任務を体験することができます。
各カメラの特性をよく把握して、うまく利用しましょう。

【3Dカメラ（3rd PERSON VIEW）】

OPTIONSのカメラモードで3rd PERSON VIEWを選択している場合、
右スティックでカメラ位置を上下左右へ自由に動かした状態でプレイすることができます。
R3ボタンを押す（右スティックを押す）ことによって、フカンカメラに切り替えることができます。
※一部のステージでは、3Dカメラが有効にならないステージもあります。

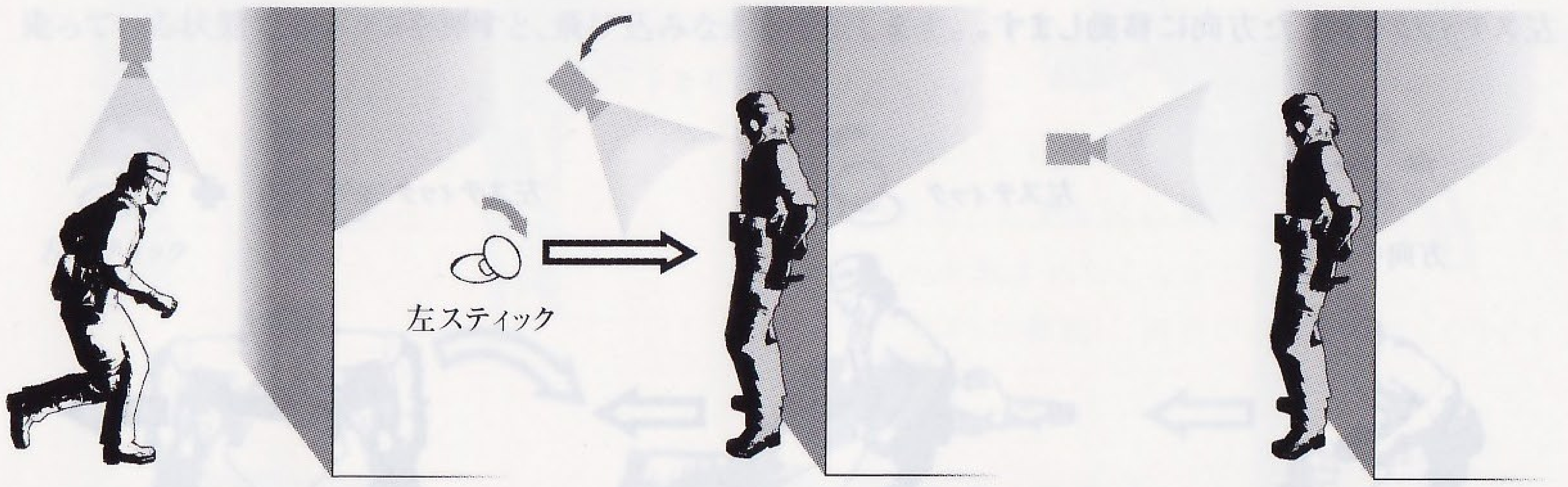


【フカンカメラ】



OPTIONSのカメラモードでNORMALを選択している場合、通常のカメラ位置は、ほぼ上からの
見下ろし視点で、原則的には画面上部が北側になります。（場所によっては例外のところもあります。）
OPTION設定でカメラモードを3rd PERSON VIEWにしている場合は、
R3ボタンを押す（右スティックを押す）ことによって、3Dカメラに切り替えることができます。

【ビハインドカメラ】 隠れながら辺りの様子を探るときに…

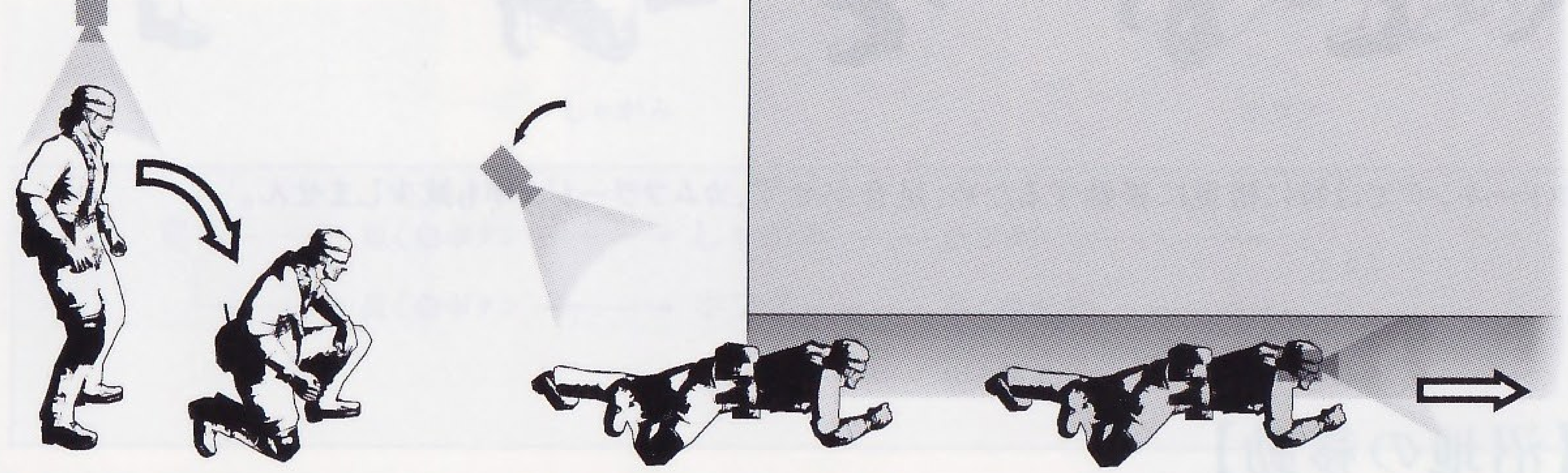


左スティック(または方向キー)を木や壁に向かって倒し(押し)続け、スネークの体を壁に張り付けると、カメラの位置が変わり、遮蔽物の奥の様子を探ることができます。右スティックでカメラの向きを変えることも可能です。またこの状態でL2ボタン、R2ボタンを押すと左右に覗き込みを行い、より詳しく様子を探ることができます。ただし身を乗り出すと、発見される危険性もあるので注意しましょう。

【主観カメラ】 R1ボタンを押している間は、カメラ位置がスネークの視点に変わります。

主観カメラ中は、左スティック(または方向キー)でカメラの向きを動かすことができます。L2/R2ボタンを押すと左/右に一歩踏み出すことができます。L2ボタンとR2ボタンを同時に押すと背伸びをします。
主観カメラ中は移動できませんが、■ボタンで装備中の武器を使うことができます。
主観攻撃は、敵の急所などを狙って射撃したいときなどに有効です。
オプションで左スティック(または方向キー)の入力方式を変更できます。(→P.07「OPTIONS」)

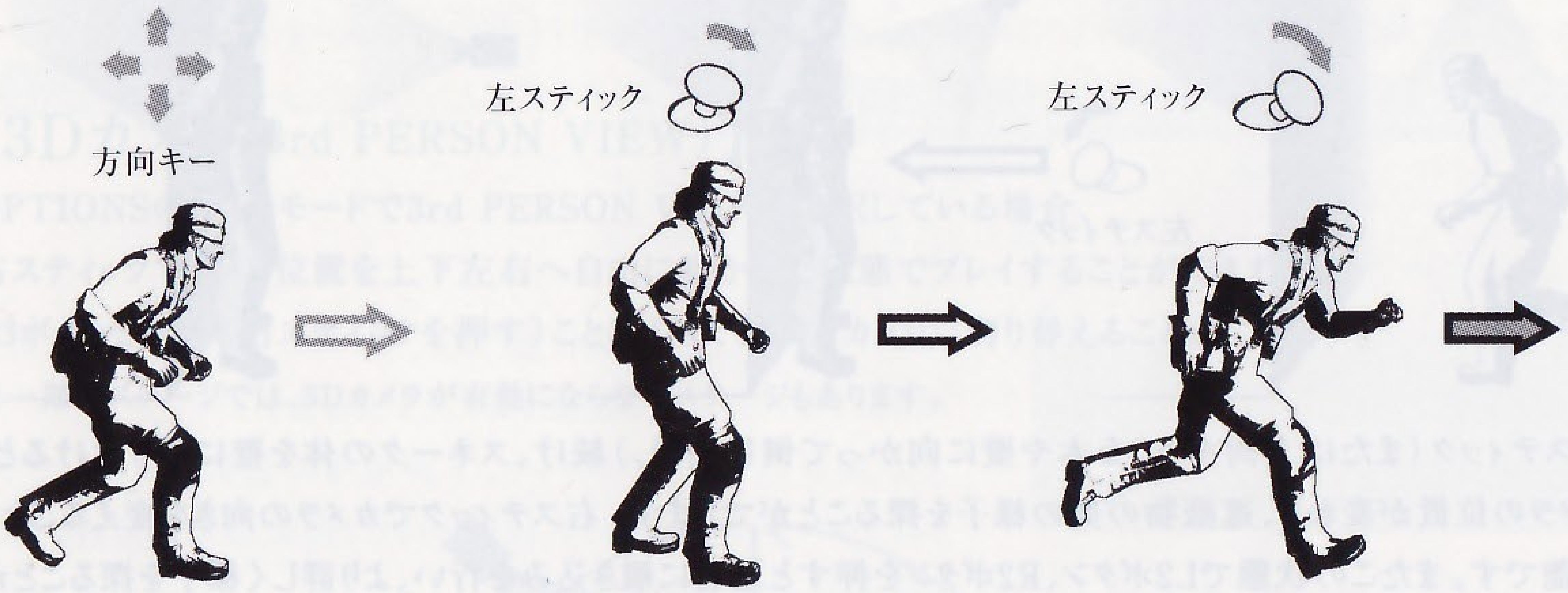
【イントルードカメラ】 狭い場所に入った時は…



ホフク状態で狭い場所や草の生い茂った場所に潜り込んだとき、自動的にカメラ位置がスネークの視点に変わります。左スティックで通常移動、方向キーで平行移動することが可能です。
周囲を見渡したい場合はR1ボタンを押しながら左スティックでカメラの向きを動かすことができます。
L2ボタンとR2ボタンを同時に押すと背伸びをします。

【移動(走る/歩く)】

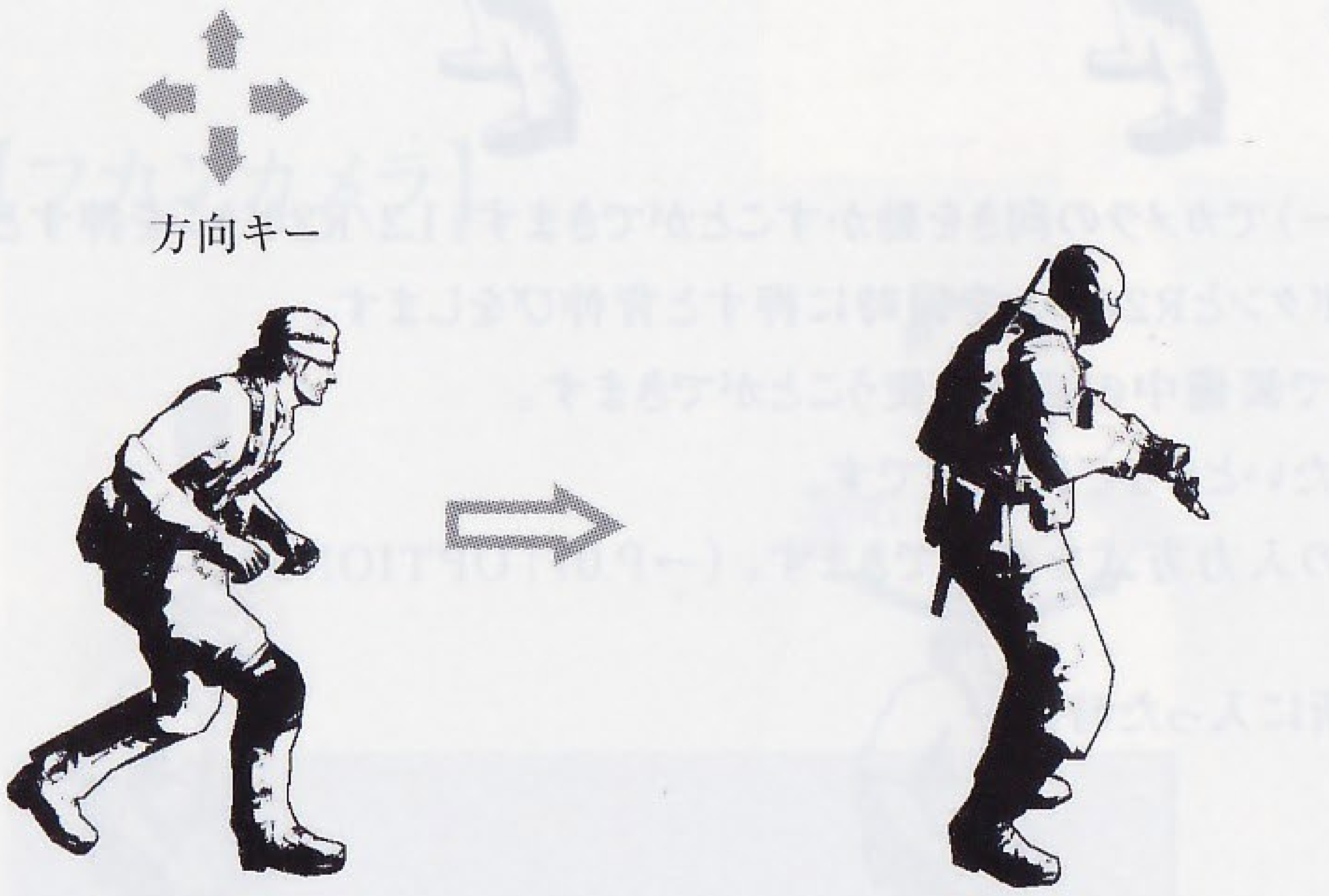
左スティックを倒した方向に移動します。



左スティックを少し倒すと歩き、大きく倒すと走ります。
足音をたてると近くの敵に気付かれます。敵のそばや足音が大きい場所では注意深く移動しましょう。

【移動(ストーキング)】

方向キーで移動するとストーキングします。



ストーキングでは特に慎重に移動するため、足音がせず、カムフラージュ率も減少しません。

【沼地の移動】

底なし沼では時間とともに身体が沈んでいきます。
胸ぐらいまで沈むと沼にはまって溺れてしまいます。

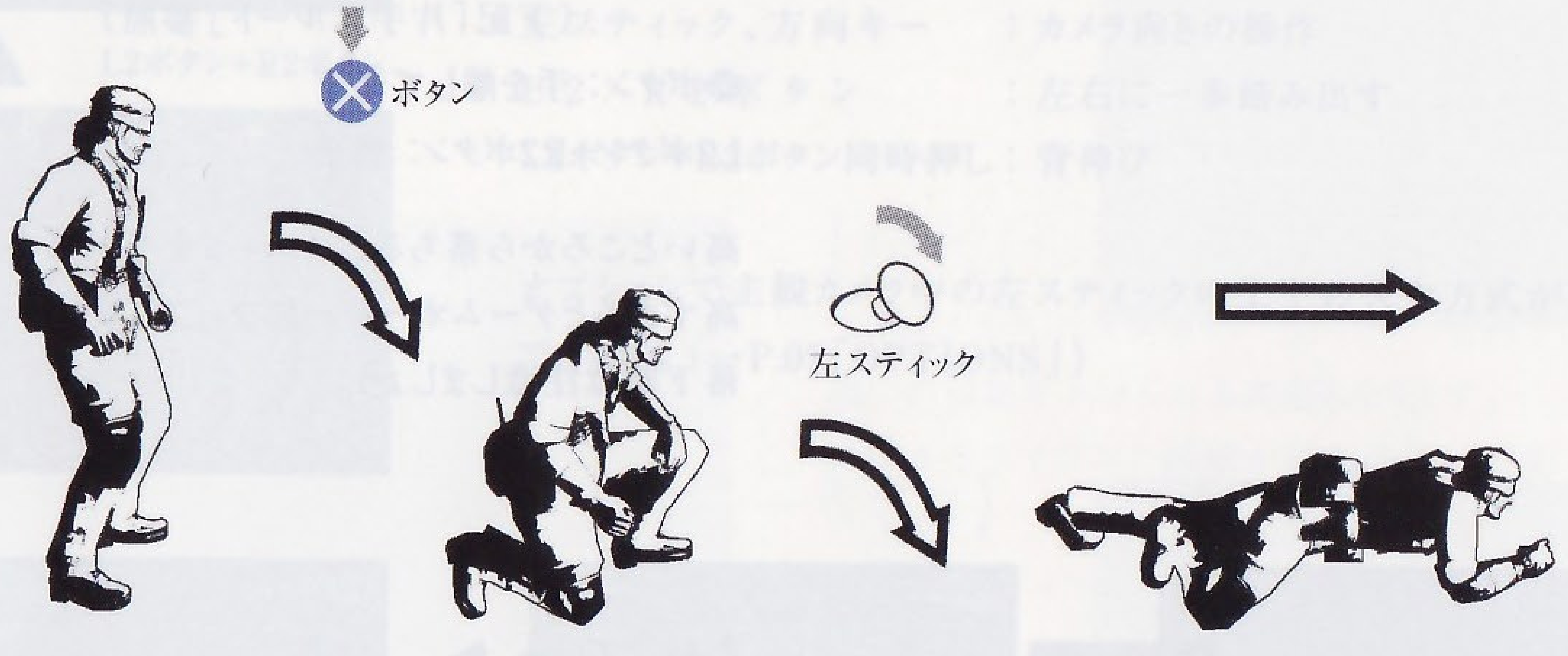
【ローリング（飛び込み前転）】

走っている状態で✕ボタンを押すと、飛び込みながら前転します。

落とし穴や障害物を飛び越えたり、物陰から物陰へすばやく移動できます。
敵兵の近くでローリングすると敵兵を巻き込んで突き飛ばすこともできます。
また身体に引火している場合はローリングを数回繰り返すことで消火することもできます。
飛び込み前転中に✕ボタンを押し続けていると飛び込み前転のあと、ホフク姿勢となります。

【しゃがみ／ホフク】

しゃがみ、ホフク状態になると低い障害物でも敵から隠れることができます。

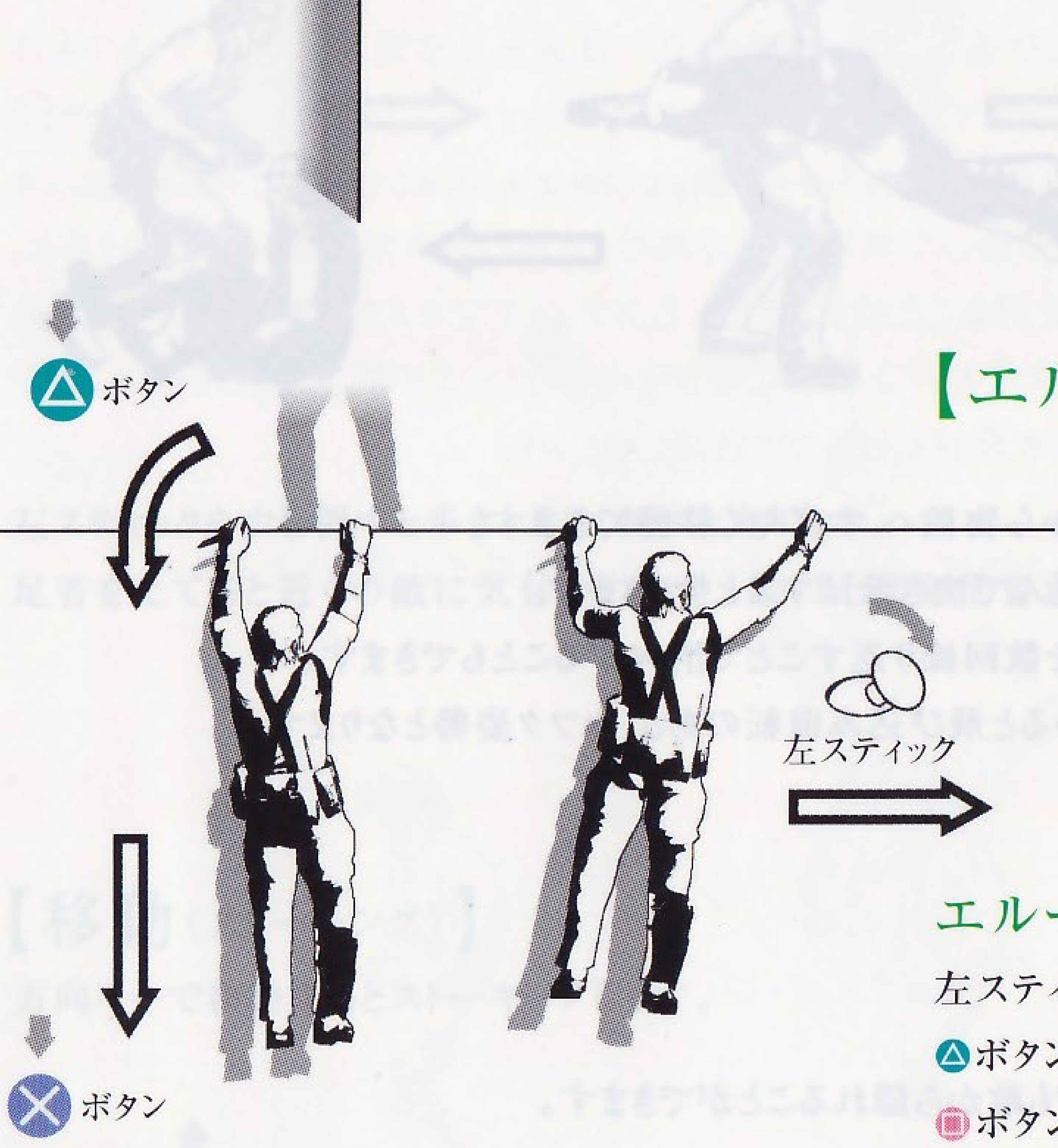


立ち ── 短く✕ボタン ──→ しゃがみ ── ✕ボタン ──→ 立ち
立ち ── 長く✕ボタン ──→ ホフク ── 長く✕ボタン ──→ 立ち
ホフク ── 短く✕ボタン ──→ しゃがみ

しゃがみ、ホフク状態で左スティックを倒すとホフク移動します。
ホフクで移動すると穴の中、机の下などの狭い空間に潜り込むことができます。

【段差を乗り越える】

腰くらいの高さのものは△ボタンを押すと上ることができます。



【エルード（ぶら下がり）】

木の枝の上や手すりなどの前で△ボタンを押すと、ぶら下がることができます。
エルード中はGRIPゲージが表示され、ゲージがゼロになると力尽きて落下してしまいます。

エルード中の操作

左スティックまたはL2/R2ボタン：左右へ移動
△ボタン：元の位置に戻る
□ボタン：装備中の武器を構える
（下記「片手エルード」参照）
×ボタン：手を離して落下
L2ボタン+R2ボタン：懸垂

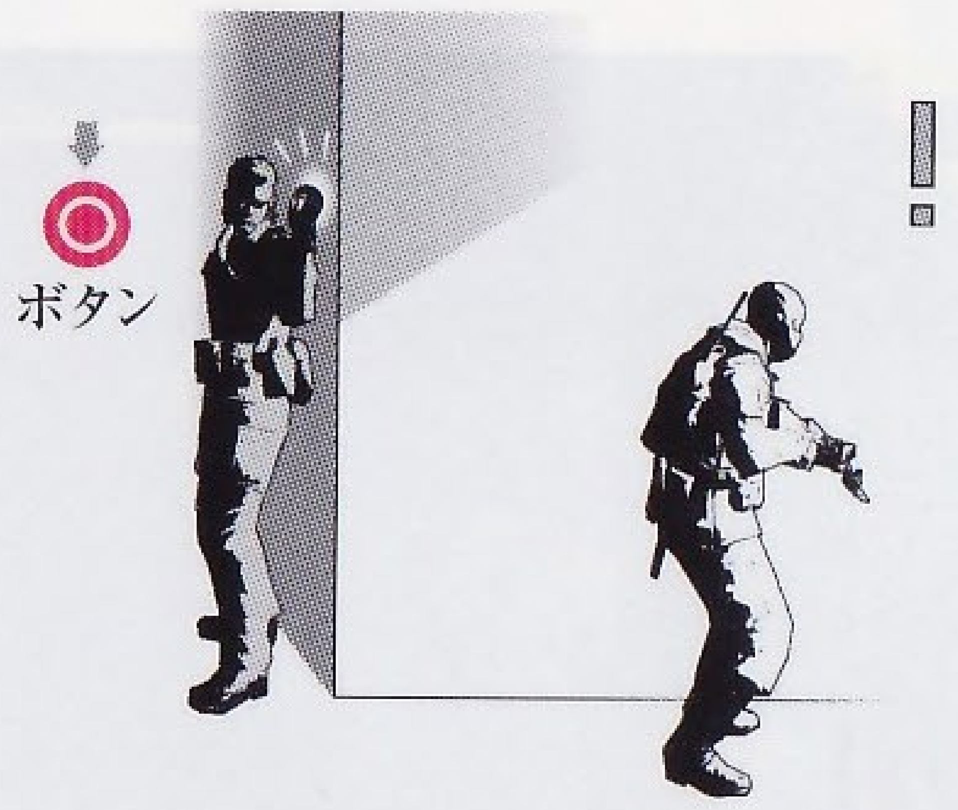
高いところから落ちるとダメージを受けます。
高すぎるとゲームオーバーになってしまうので落下時は注意しましょう。

【片手エルード】

ハンドガンのような片手で扱える武器は、エルード中に□ボタンを押して構えることができます。

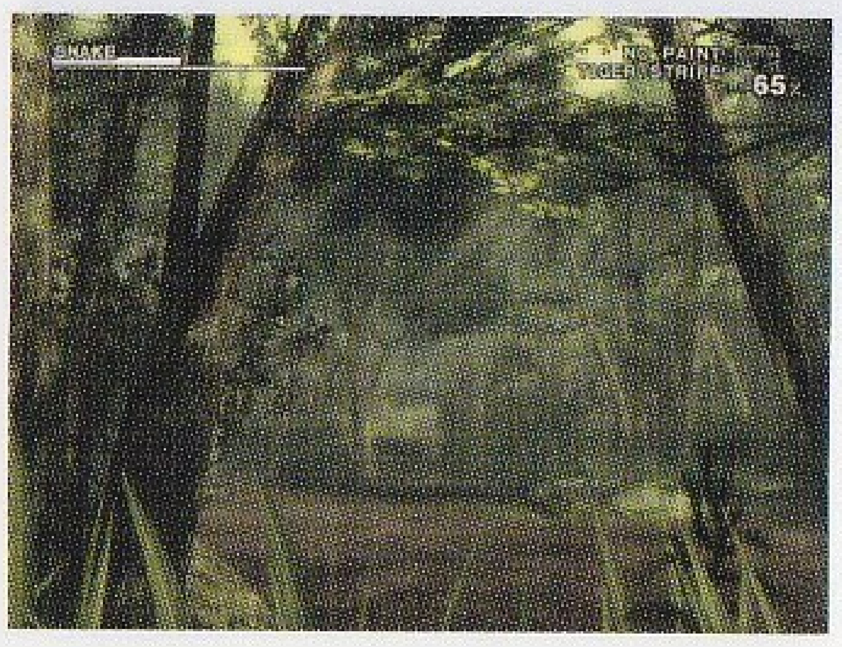
【張り付き／覗き込み】

壁などに向かって左スティックを倒し続けると張り付き状態になります。
張り付き中はL2/R2ボタンで壁づたいに移動します。
木、壁の角などに張り付いた状態でL2/R2ボタンを押すと左右を覗き込むことができます。
覗き込むとカメラが移動し、周囲がより探りやすくなります。

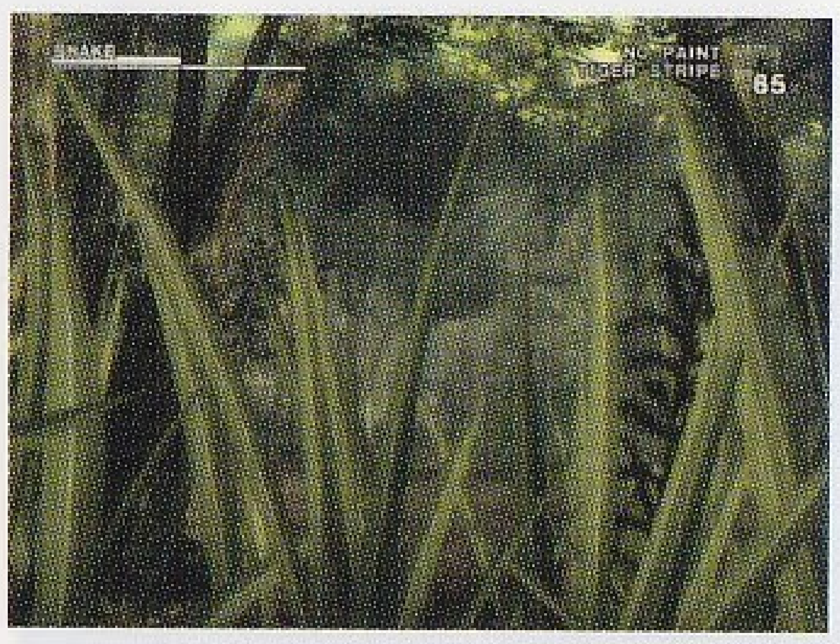


【物音をたてる】

木、壁などに張り付いた状態で◎ボタンを押すと、ノックして物音をたてることができます。
敵兵をおびき出すのに有効です。



▲ L2ボタン+R2ボタン



【主観カメラ(左右ステップ)】

R1ボタンを押している間は主観カメラになります。主観カメラ中は移動ができないかわりに、周囲をより広く見渡すことができます。

主観カメラ中の操作

左スティック、方向キー	：カメラ向きの操作
L2／R2ボタン	：左右に一歩踏み出す
L2ボタン+R2ボタン同時押し	：背伸び

オプションで主観カメラ中の左スティックの上下の入力方式が変更できます。(→P.07「OPTIONS」)

◀ L2 ボタン

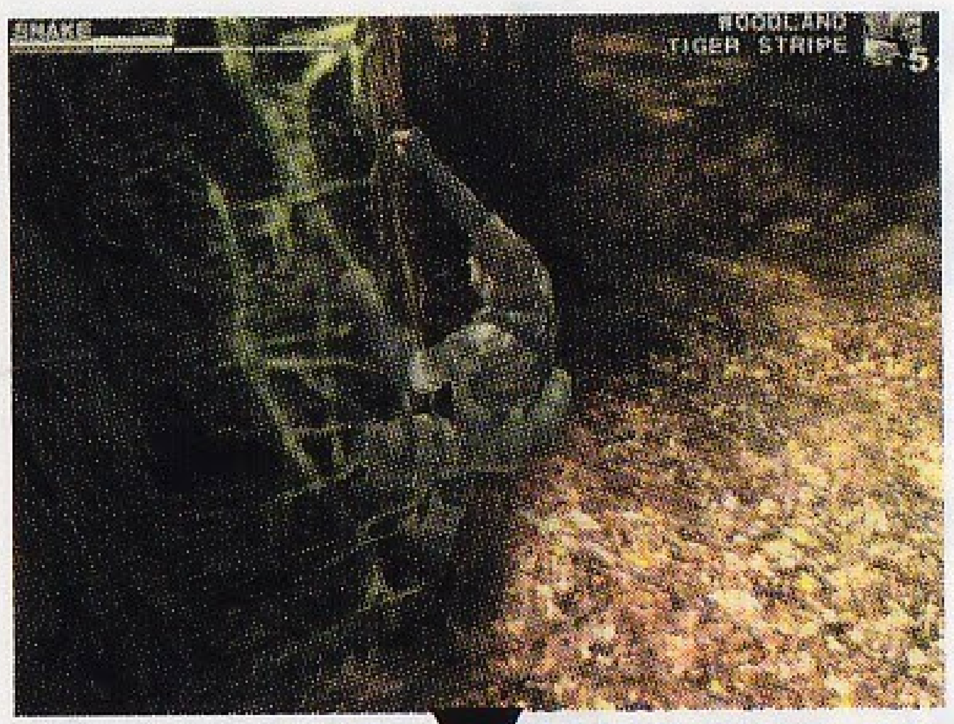
▶ R2 ボタン

【無線機を使う】

通常ゲーム画面でSELECTボタンを押すと無線機を使うことができます。
行き先がわからなくなったり、新しい武器、装備品、食糧などを手に入れたら無線機を使って話を聞いてみましょう。(→P.44「無線機について」)

基本操作

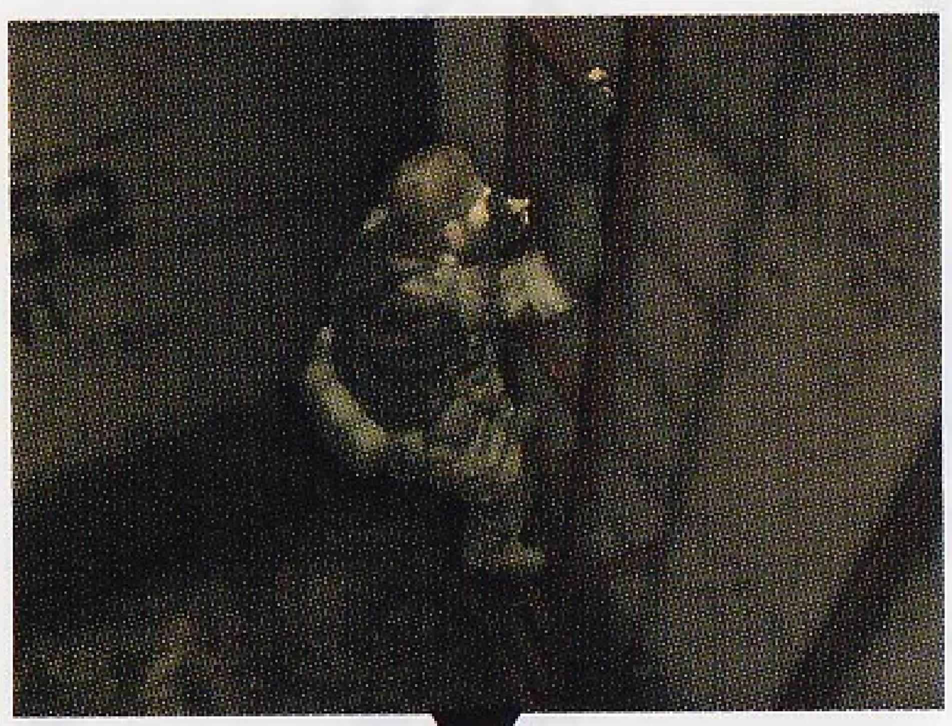
アクションボタン

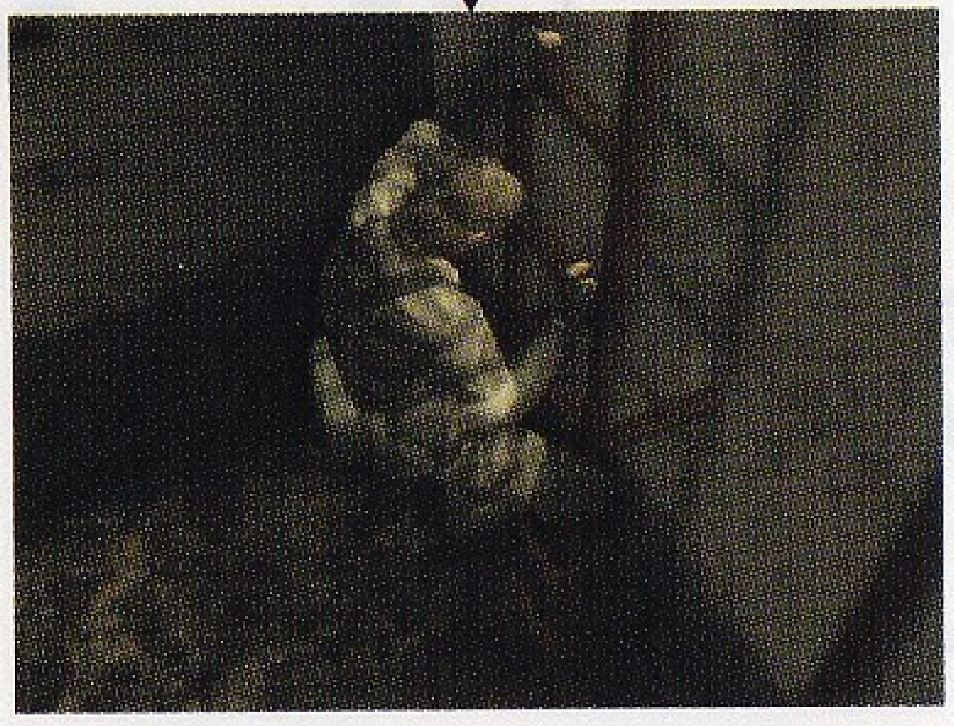


【木の上り下り】

ツタのついた木の前で△ボタンを押すと木に上ります。

下る時には、幹の方向を向いて△ボタンを押します。

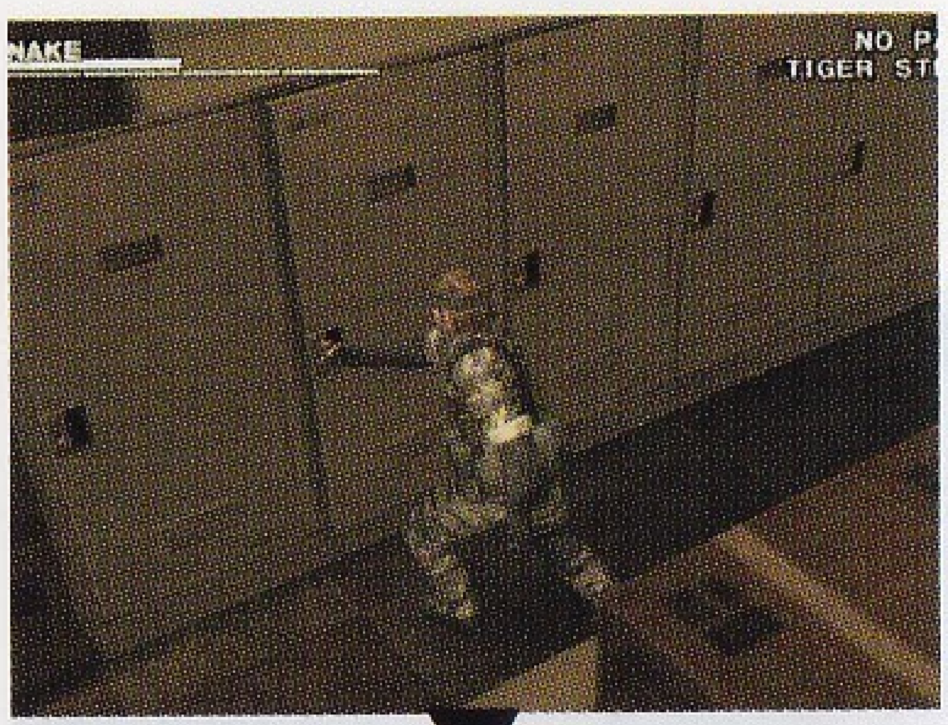




【ハシゴの上り下り】

はしごの前か上で△ボタンを押すとはしごの上り下りを行います。下りる時はハシゴに向かって左スティックを倒すことで下りることができます。

一部のハシゴでは左スティックまたは方向キーの上下で自由に上り下りすることができます。



【ロッカー】

ロッカーの扉の前で△ボタンを押すと扉を開けることができます。

中に入って張り付くと、扉を閉めて中に隠れます。

△ボタンを押すとロッカーから出ます。

※ロッカーには開かないものもあります。

敵兵との戦闘は危険なので避けるべきですが、避けられない状況や、
逃げるために敵兵を倒さなければならない場合があります。

【武器で攻撃する】

□ボタンを押すと装備している武器を使用します。
（各種武器の詳しい使用方法は→P.78「主要武器一覧」）

【主観カメラで攻撃する】

R1ボタンを押した状態で□ボタンで攻撃すると、主観カメラで特定の場所を狙って攻撃することができます。

□ボタンを押すと武器を構え、離すと攻撃します。構えたあとで攻撃をやめるには、□ボタンをゆっくり離します。

※武器によって攻撃時のボタン入力が異なるものもあります。

主観カメラで攻撃することで、敵の急所を狙い撃ちしたり、手の届かない場所の食糧を撃ち落としたり、無線機を撃って増援を阻止したりと、より多彩なアクションが行えます。

【肩付け/スコープで狙う】

主観カメラ中、エイムボタン（L1ボタン）を押すことで狙いの精度を上げられる武器もあります。

アサルトライフル：照準が画面中央に移動（肩付け照準）

スナイパーライフル：スコープを使用

※効果のない武器もあります。

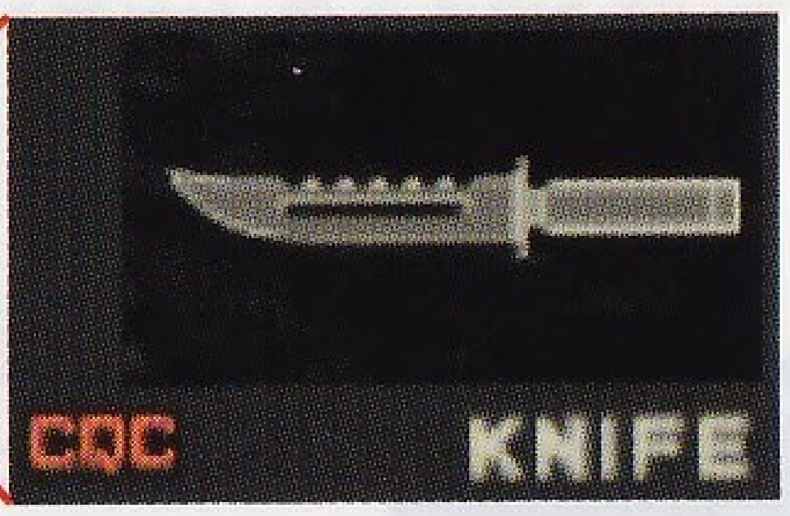
【打撃】

特定の武器を装備、または素手の状態で○ボタンを押すとパンチなどの打撃攻撃を行います。
○ボタンを連打すると連携技（コンボ）となり、最後は蹴り飛ばします。気絶値がたまると敵兵は気絶します。
武器を装備して○ボタンを押すと、その武器を利用した打撃でより大きなダメージを与えることができます。

CQC（CLOSE QUARTERS COMBAT 近接戦闘術）

CQCは近くの敵に効果を発揮する近接戦闘術です。近くにいる敵を捕まえる「拘束」からさまざまなアクションへ発展し、敵にダメージを与えたり、盾にしたり、情報を聞き出すことができます。

CQCで敵を掴むことができるのは、武器非装備の状態か、サバイバルナイフ、ハンドガンなど右手で敵を掴んだり引っ掛けたりできる武器を装備している場合のみです。
CQCが行える武器は、武器アイコンにCQCと記されています。



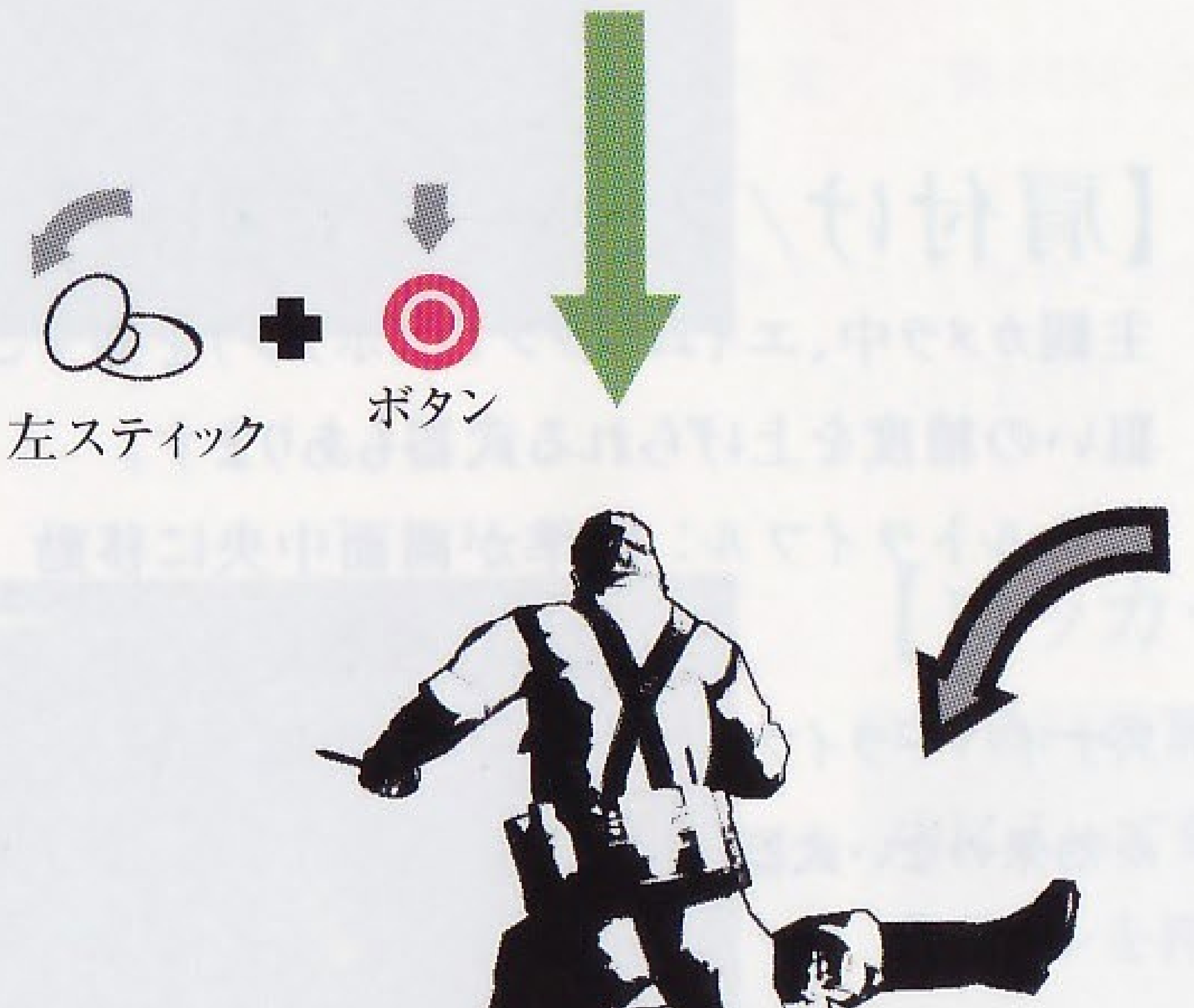
背後からストーキングで接近するなど、敵に気付かれないようにCQCが可能な距離まで近づきます。

拘束

敵の近くで左スティックを倒さずに
◎ボタンを押し続ける

敵を背後から、拘束することができます。

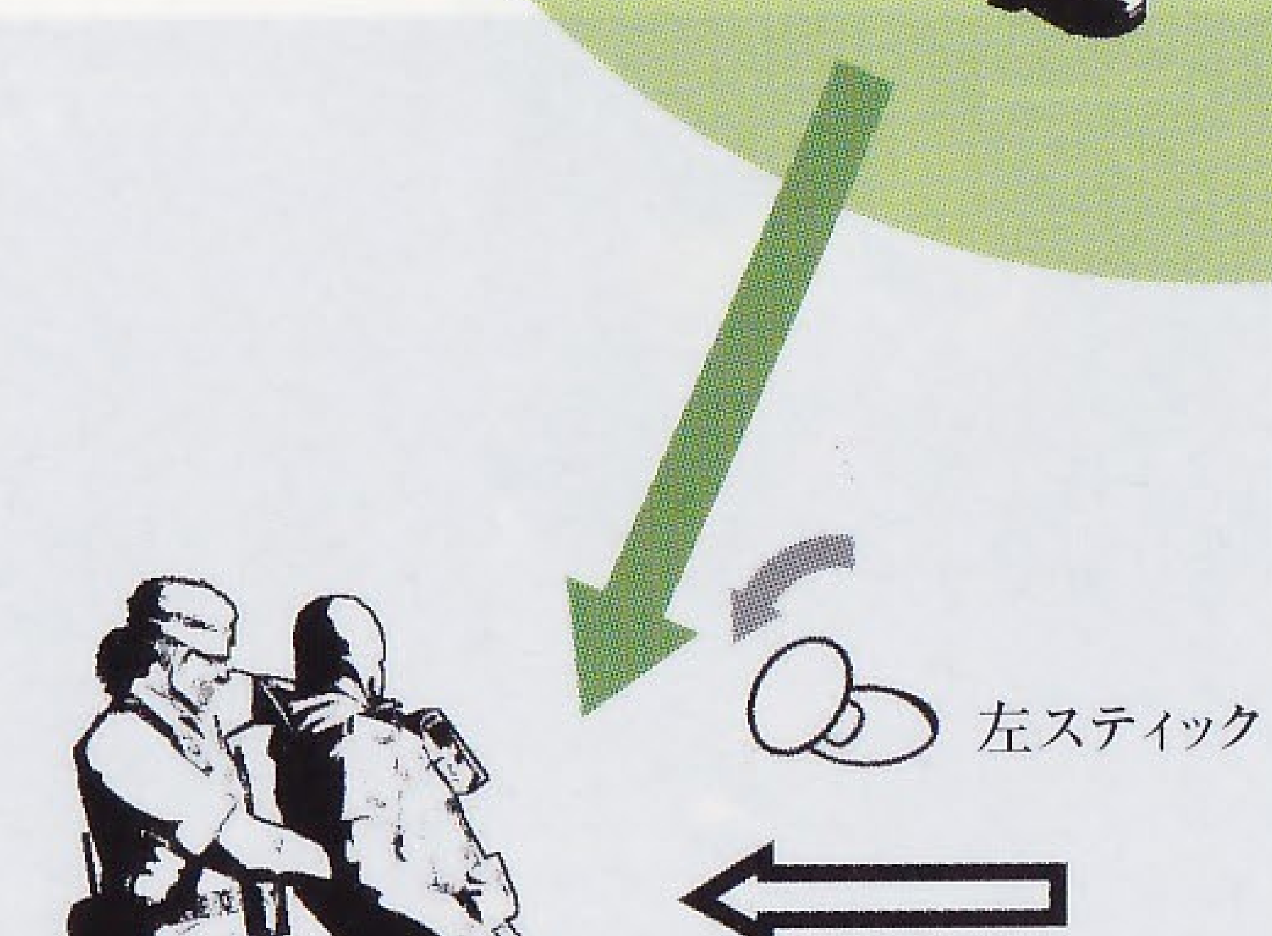
※◎ボタンを強く押しすぎると敵にとどめを刺してしまいます。



直投げ

敵の近くで左スティックを倒しながら◎ボタン

敵を勢いよく投げ、気絶させます。



引きずり

敵を拘束した状態で左スティックを倒す

敵を拘束したまま移動します。

左スティック

尋問

敵を拘束した状態で、L3ボタン（左スティックを押す）

ナイフを突きつけて敵を脅し、尋問することができます。
尋問すると攻略のヒントなど、思わぬ情報を聞き出すことができます。

ボタン

盾

敵を拘束した状態で□ボタン

拘束した敵を盾にしながら、
装備している武器を他の敵へ向けます。

左スティック ✚ ボタン

拘束後投げ

左スティックを倒しながら◎ボタン

敵を地面へ倒します。

ボタン

喉斬り

敵を拘束した状態で
◎ボタンを強く押す

ナイフで敵の喉元をかき切ります。

ボタン

首絞め／首折り

敵を拘束した状態で◎ボタンを連打

敵の首を絞め、気絶させます。絞め続ければ首の骨を折ります。

【泳ぎ】

スネークは水がある場所では泳いで移動することができます。

水位が浅い（腰までの水位）

⊗ボタン	ホフクする。顔が水中に入ったら泳ぎに移行する
左スティック ＋ ⊗ボタン	飛び込み

水位が深い（足がつかない程度）

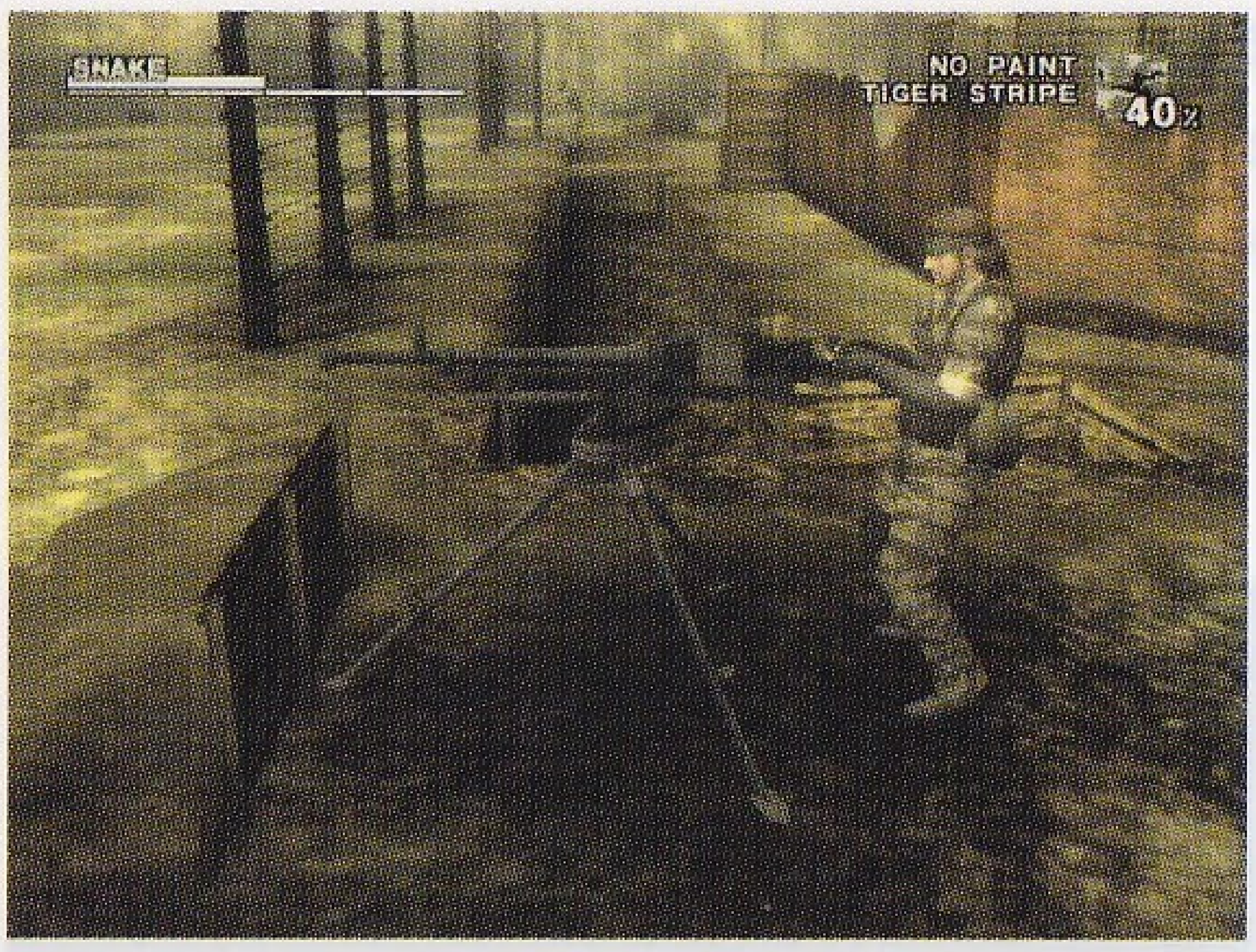
△ボタン	地面に上る（水面から高さ50cm程度の地面のみ）
⊗ボタン	水中へ潜る
◎ボタン	松明を振る（松明を装備している場合）

水中

水中に潜ると自動的に主観カメラに切り替わり、操作方法も変わります。
水中では使用できる武器が限られます。使用できない武器は水中に入ったときアイコンに「NO USE」と表示され、装備できなくなります。

左スティック	方向転換
△ボタン	急浮上（連打で水面に向かって泳ぐ）
⊗ボタン	前進。連打で加速
◎ボタン	前進。連打で加速
右スティック	カメラの向きを変える R3ボタン（右スティックを押す）で カメラの向きを固定

※水中では⊗ボタンまたは◎ボタンを押さないと前進しません。



【銃座、対空機関砲】

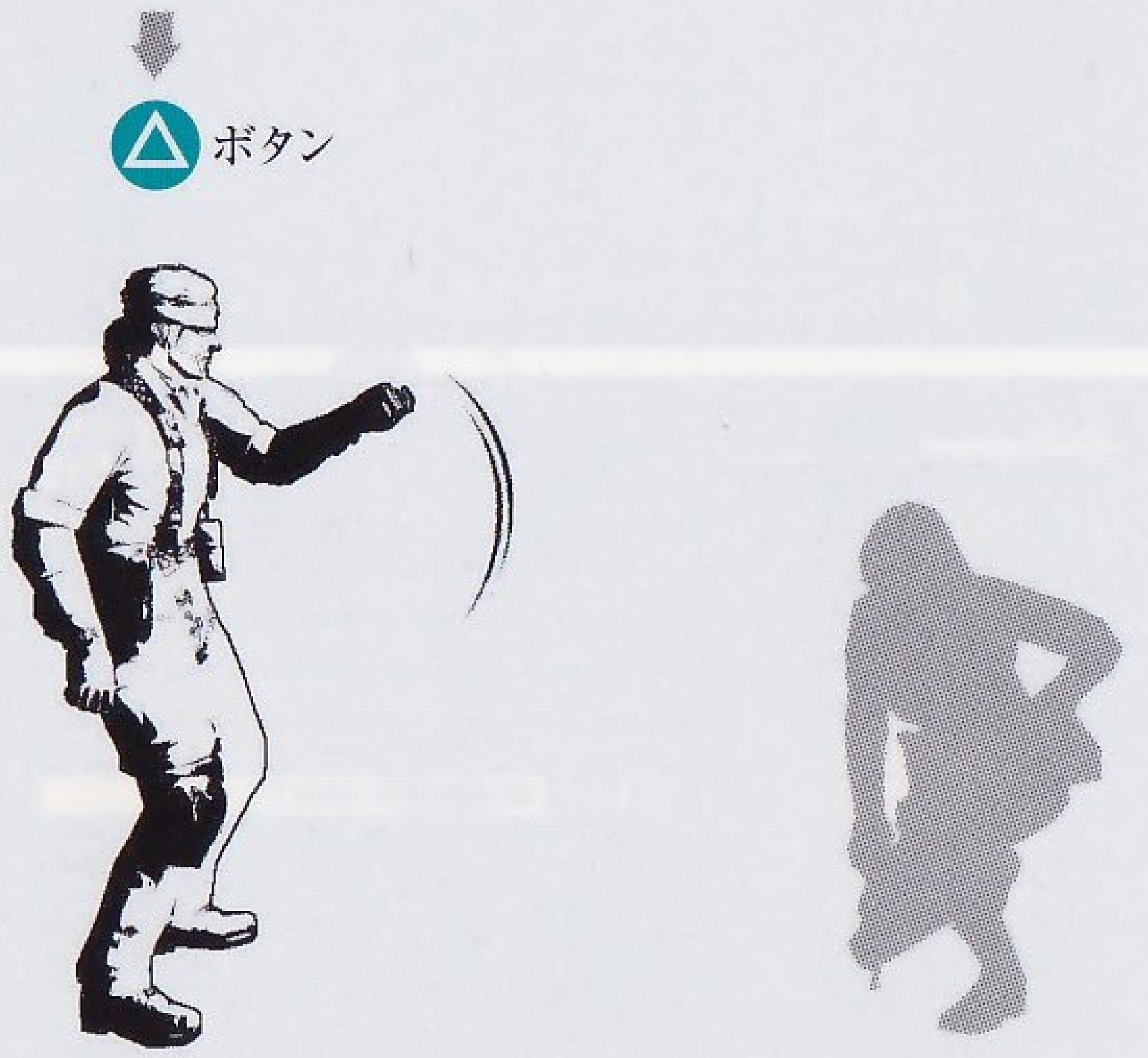
銃座、対空機関砲を敵が使用していないとき、それらを奪って攻撃することができます。

座る/離れる

座　る：△ボタン
　　　（銃座、対空機関砲の近くで）
離れる：△ボタン
　　　（銃座、対空機関砲に座っている状態で）

発砲

□ボタン（銃座、対空機関砲に座っている状態で）
エイムボタン（L1ボタン）を押すと狙う精度を上げることができます。



【パートナーを呼ぶ】

パートナーと行動を共にしているときは、△ボタンを押すと自分の近くにパートナーを呼び寄せることができます。

【ドラム缶の利用】

ドラム缶を爆破する

ステージ上のドラム缶の中には、発砲すると引火して爆発するものがあり、近くの敵を爆発に巻き込むことができます。

ドラム缶を転がす

倒れたドラム缶のそばで△ボタンを押すと、ドラム缶を転がします。敵を巻き込んで倒すことができます。

フードキャプチャー

スタミナゲージを回復させるには食事をする必要があります。
食糧になるのはジャングルの動植物、敵のレーションなどです。
ジャングルに生息する動植物を捕獲して食糧にすることを「フードキャプチャー」といいます。

動植物の取り方

◎ボタンの打撃攻撃または、武器を装備して▣ボタンで攻撃すると、動植物は食糧アイテム化します。
取った食糧はサバイバルビュアーの「FOOD」で確認、食べることができます。(→P.49「FOOD」)

動物は攻撃の種類によって食糧になったときの性質が変化します。
ナイフや銃など通常攻撃で捕獲すると生肉として携行するため、一定時間で腐ります。
麻酔銃や、ねずみ捕りで生け捕りにすると時間が経っても腐りません(最大3匹まで)。

※生け捕りできない動物や、食糧アイテム化できない動植物もあります。

敵兵の状態について

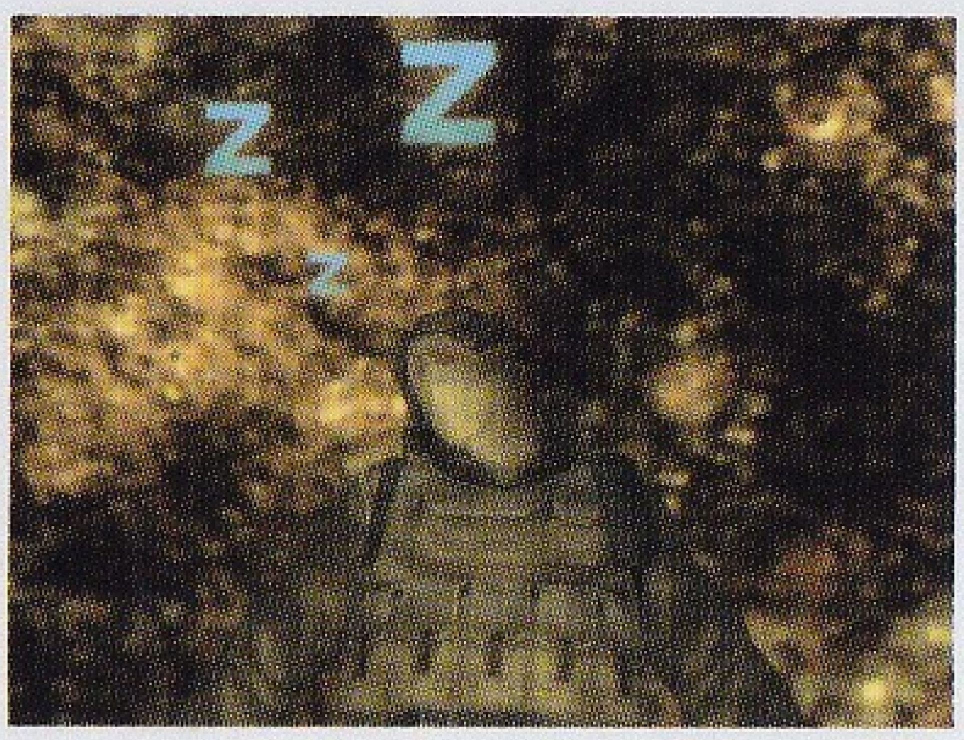
敵兵に発見され、侵入者であることが認識されると危険フェイズに移ります。

【潜入フェイズ】

スネークが敵兵に発見されていない状態。
潜入フェイズでは、敵兵は主に自分の持ち場（巡回ルート）をパトロールし、異常がないかチェックしています。中にはその場を動かずに見張っている敵兵などもいます。
敵兵には、視覚と聴覚があります。物音が聞こえたり、不審な痕跡を見つけたりすると巡回ルートを離れて周辺を調べ、異常がなければ巡回ルートへ戻ります。

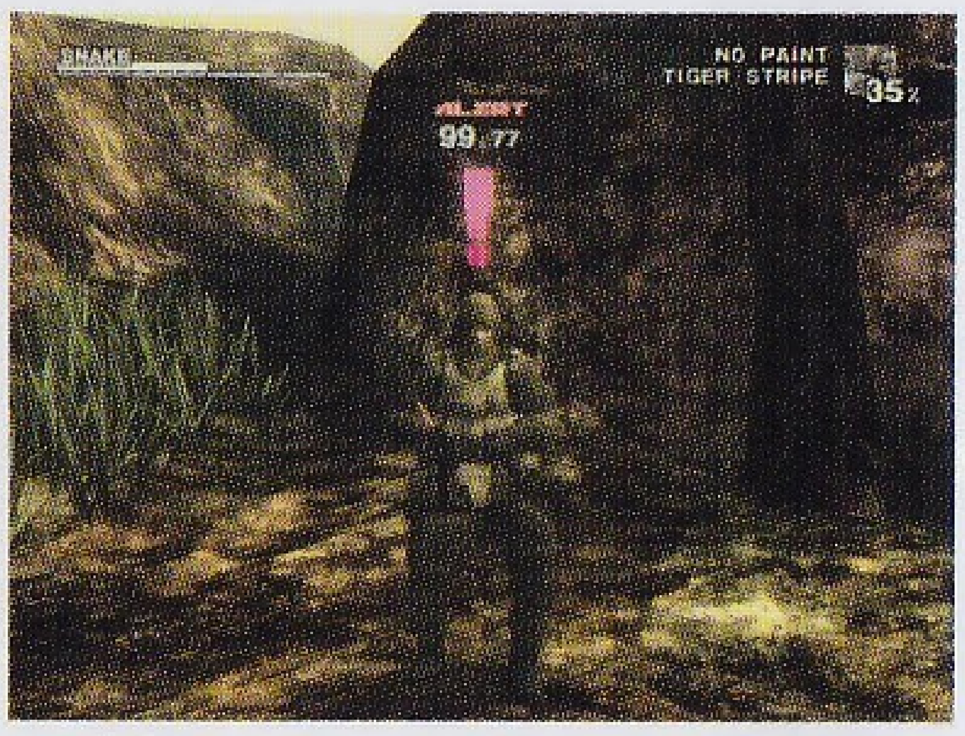
敵兵には様々な状態があり、頭上のマークで表示されます。

気絶状態



寝ている状態

不審な音・物に気が付いた



発見

疑問

【危険フェイズ】

敵兵に発見された状態です。
危険フェイズで敵兵は無線で仲間を呼んで攻撃してきます。
危険フェイズから抜け出るには、敵兵から逃げ切るか、敵兵を一定数倒すしかありません。

敵兵の視界から逃げ切り、フェイズゲージの数値がゼロになると回避フェイズに移ります。

【回避フェイズ】

敵兵がスネークを見失い、付近一帯を探索している状態です。
このとき木やロッカー、机の下に隠れていても、発見される可能性があります。

フェイズゲージの数値がゼロになると警戒フェイズに移ります。

【警戒フェイズ】

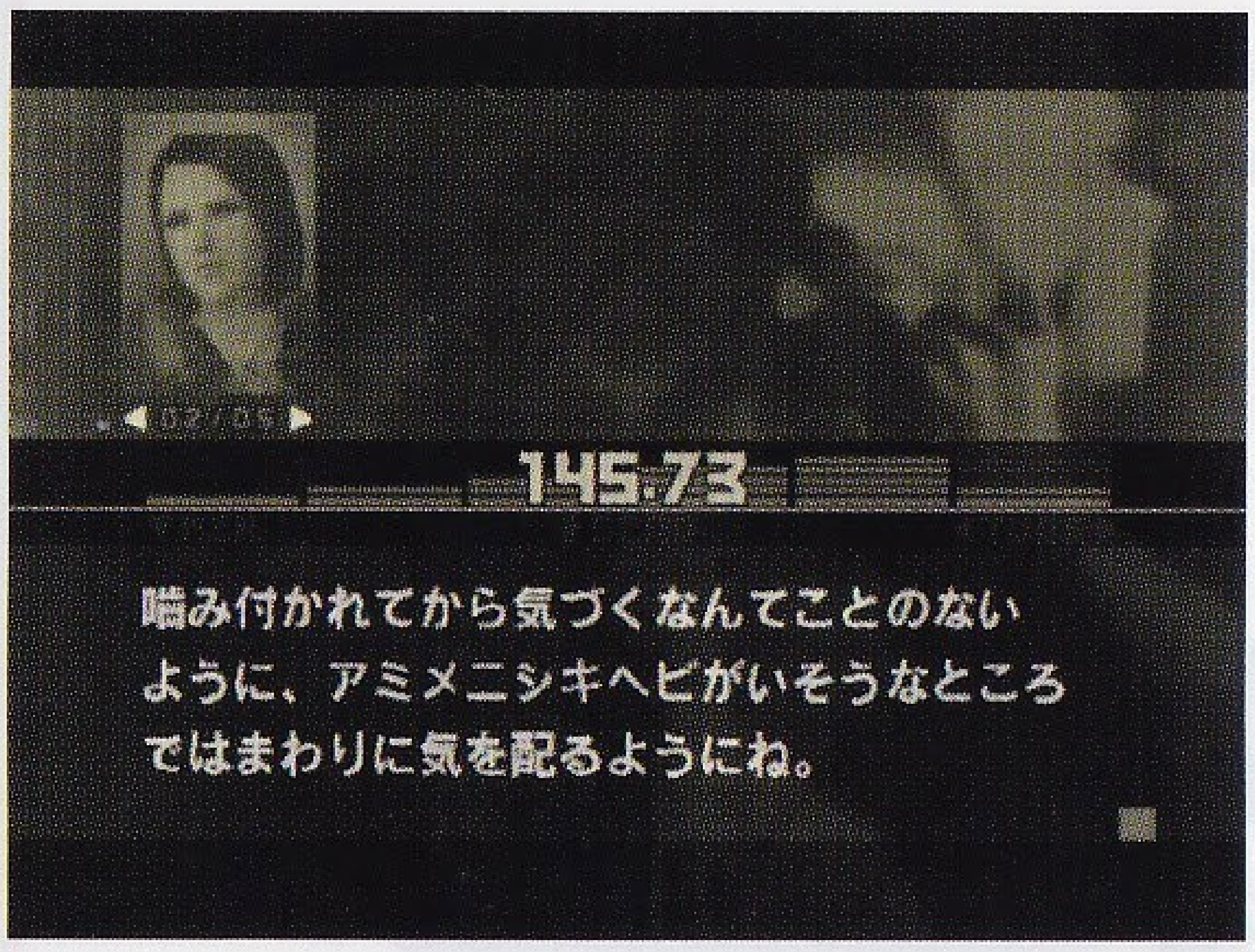
警戒フェイズでは敵兵は通常時よりも警戒してパトロールを行います。
場所によっては巡回する敵兵が増員されていることもあります。

フェイズゲージの数値がゼロになると潜入フェイズに移ります。

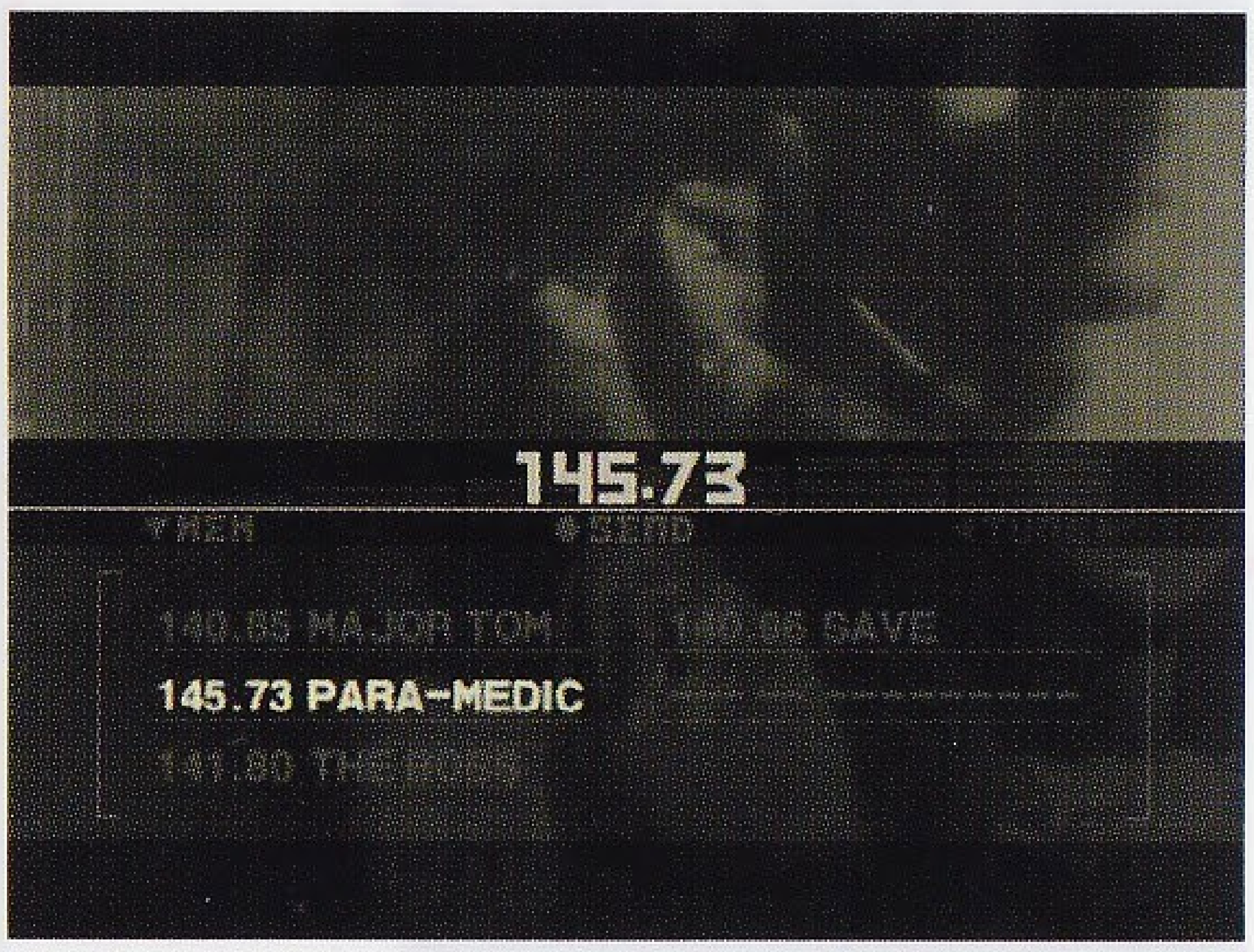
無線機について

通常ゲーム画面でSELECTボタンを押すと、無線機モードに入ります。
無線機モードではさまざまな人物と会話することができます。
それぞれのスペシャリストたちが、攻略のヒントなどの情報を教えてくれます。
先に進めなくなったり、疑問に感じることがあったら無線機モードで話を聞いてみるといいでしょう。

【無線機の使用方法】



1. 通常ゲーム画面でSELECTボタンを押して、無線機モードに入ります。
2. 左スティックまたは方向キーの左右で周波数を合わせます。
3. ○ボタンで通信を開始します。
相手の状態によっては応答がない場合があります。
通信中は×ボタンで音声キャンセル、△ボタンを押している間は早送りします。
4. 通信していない状態でSELECTボタンを押すか、×ボタンで無線機モードから抜けます。



通信相手をメモリから選ぶ

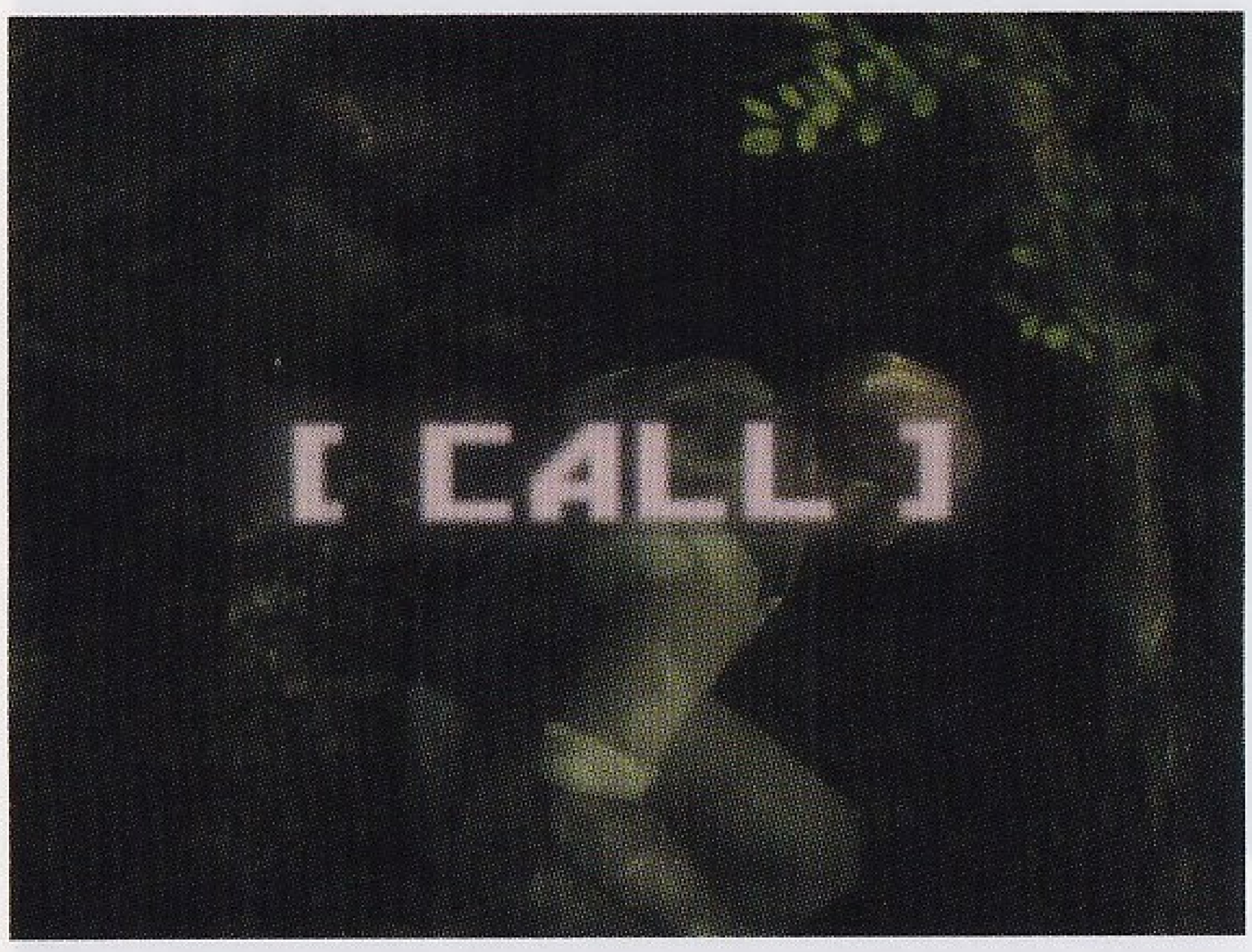
通信したことがある相手は、左スティックまたは方向キーの下でメモリウィンドウ（通信先の一覧）に表示されます。
左スティックまたは方向キーで通信したい相手を選択、○ボタンで決定するとその相手との通信を開始します。

【周波数表】

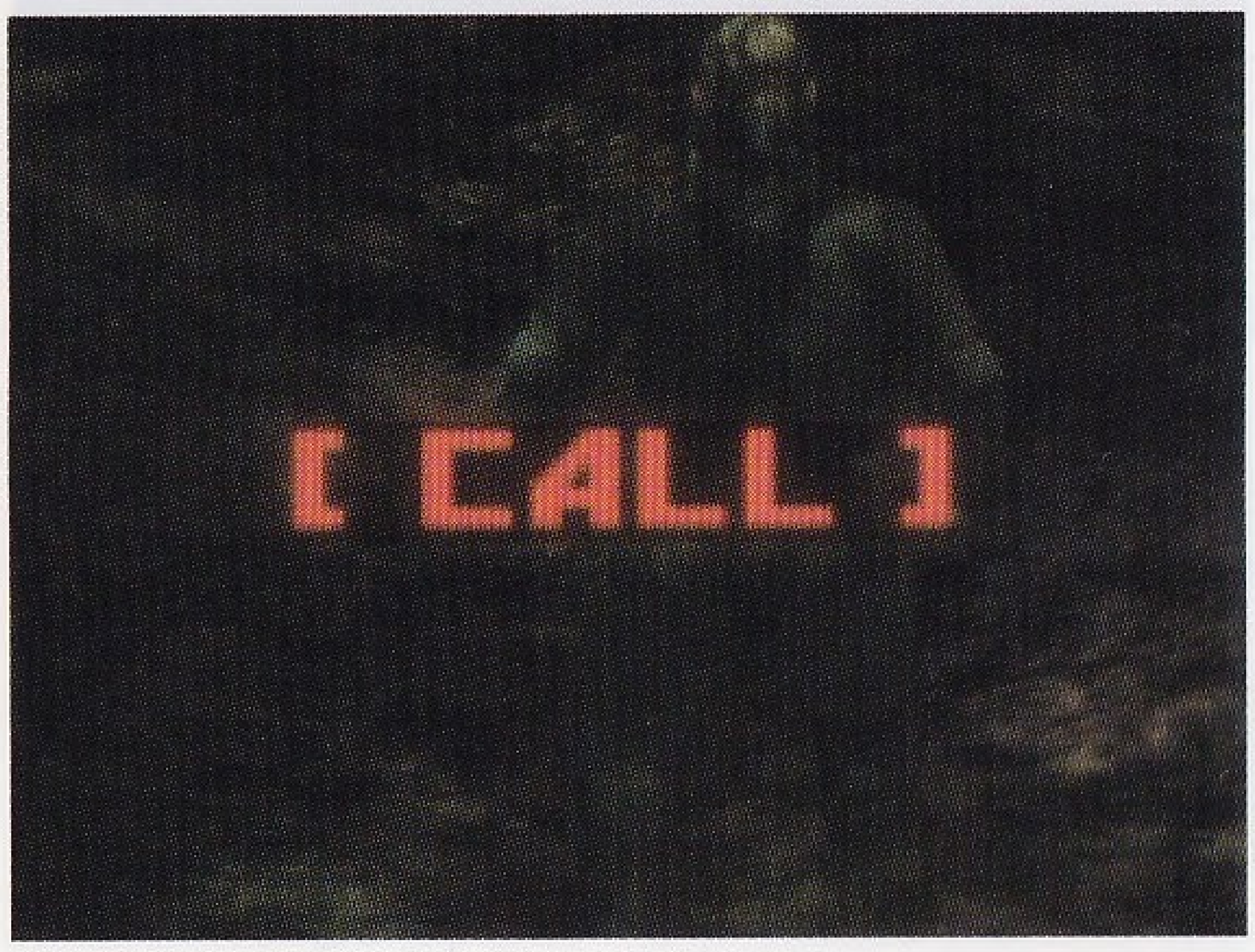
通信相手	周波数	情報の特性
少佐	140.85	作戦指揮官。スネークに助言を与えてくれます。操作方法やステージの進み方、ヒント等を聞くことができます。
SAVE	140.96	パラメディックに通信後、SAVEを行います。
パラメディック	145.73	医療、動植物関連の情報について聞くことができます。
ザ・ボス	141.80	武器や兵器、装備品の使い方、サバイバルのテクニックなどについて情報を聞くことができます。

※その他、進行状況に応じてその他の相手との通信も可能になります。

【CALLについて】

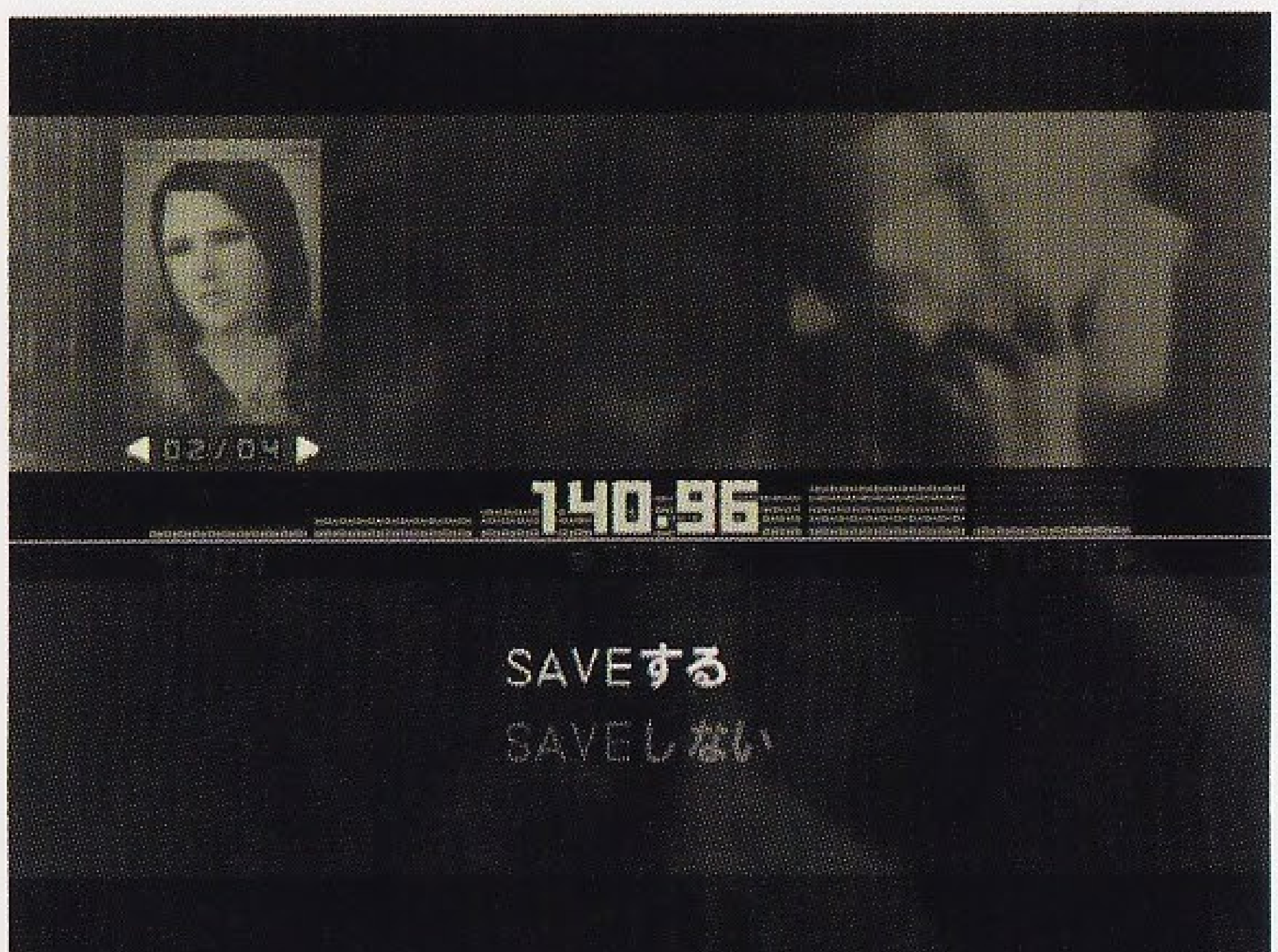


通信相手のほうから呼び出し（CALL）があった場合、画面上に白色のCALLサインが表示されます。コールサイン表示中にSELECTボタンを押すと呼び出し相手との通信が始まります。
CALLは任務遂行に役立つ重要な情報源です。なるべく受信するよう心がけましょう。



なお特に重要な連絡のときは赤色のCALLサインが表示され、強制的に無線機モードに移ります。

【セーブについて】



セーブは、パラメディックとの無線機通信（140.96）で行ないます。

サバイバルビュアー

通常ゲーム画面でSTARTボタンを押すと「サバイバルビュアー」が開きます。
ジャングルでのサバイバルに必要な各セッティング、食糧の摂取、治療、地図の確認などを行います。

[CAMOUFLAGE]	フェイスペイント、ユニフォームの変更などの偽装を行います。(→P.47)
[BACKPACK]	身につける装備品及び武器の変更を行います。(→P.48)
[FOOD]	食事を行います。(→P.49)
[CURE]	治療を行います。(→P.50)
[OPTIONS]	設定の変更を行います。(→P.07)
[MAP]	地図の確認ができます。(→P.51)

※ゲームの進行状況によっては選択できない項目があります。

カムフラージュ(偽装)には顔を塗る「FACE」と、迷彩服による「UNIFORM」があります。
敵により見つかり難くするために、この両方を最適の状態にしましょう。

FACE

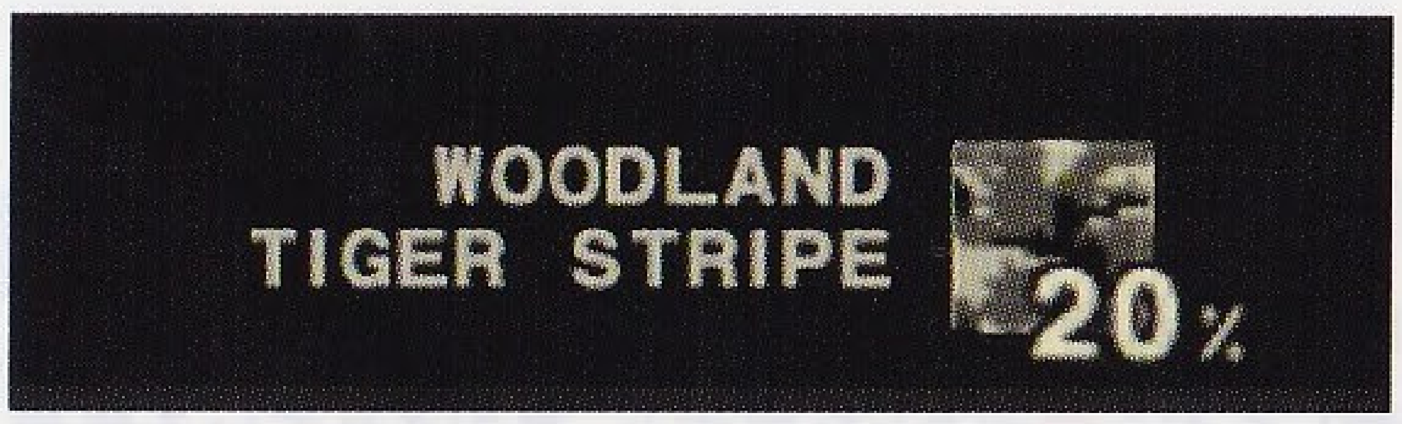
【顔を塗る(フェイスペイント)】

「CAMOUFLAGE」で「FACE」を選択後、
塗りたいパターンを選んで◎ボタンを押します。
※マスクなどの装着もこのモードで行います。

UNIFORM

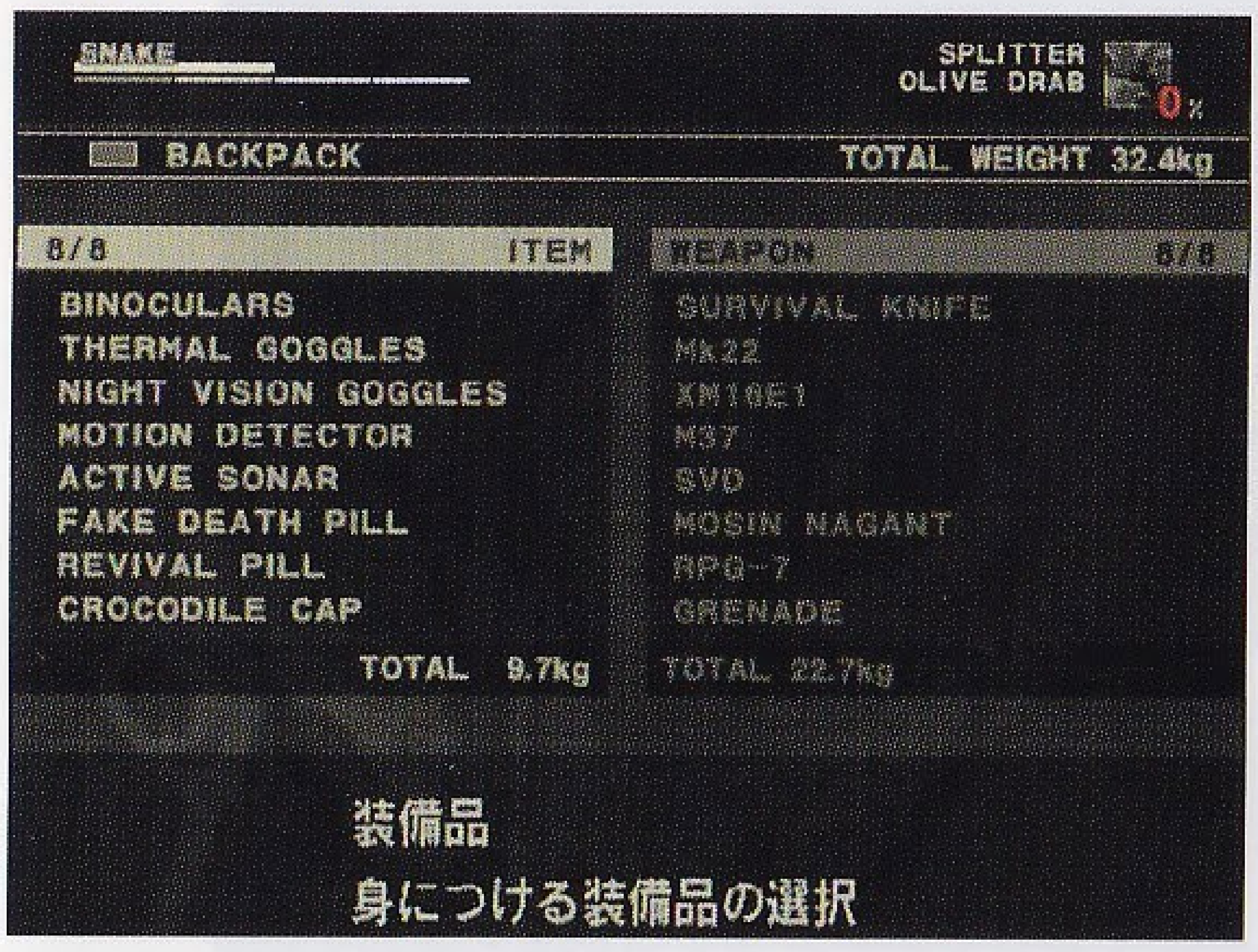
【服装を変える】

「CAMOUFLAGE」で「UNIFORM」を選択後、
着たい服装を選んで◎ボタンを押します。



それぞれのフェイスペイント、迷彩服には、その場所での偽装効果が数値化されて表示されています。数値は現在の偽装状態との比較で表されます。数値が高いほど、より高い偽装効果が得られることを示します。

BACKPACK



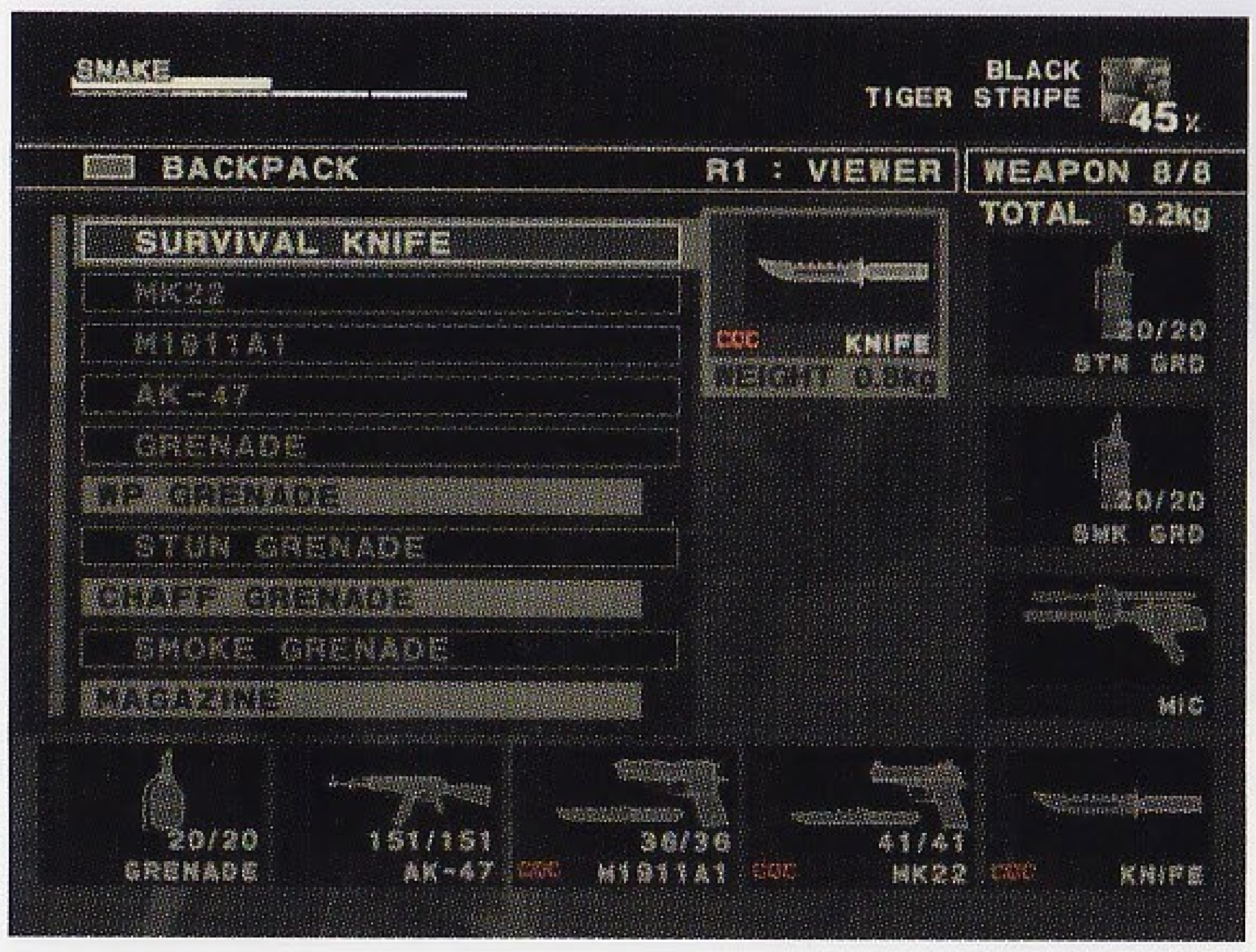
【武器と装備の変更】

入手した武器やアイテムはいったんバックパックに入ります。これらを使うにはバックパックから取り出し、身につける必要があります。

サバイバルビュアーの「BACKPACK」を開いて武器、アイテムを身につけましょう。

「BACKPACK」を開くとまず現在身につけている武器、アイテムの一覧が表示されます。

WEAPON



【武器の変更】

「BACKPACK」で「WEAPON」を選択後、身につけたい武器を選んで◎ボタンを押します。

バックパックにしまいたいときは、しまいたい武器を選んで◎ボタンを押します。

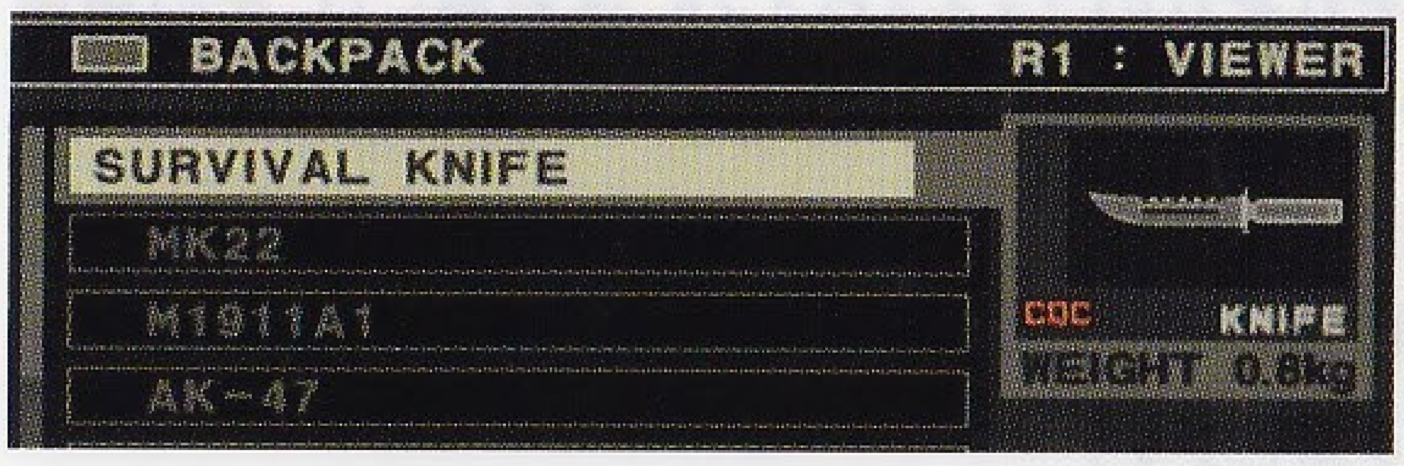
一度に身に付けられるのは最大で8個です。

【アイテムの変更】

「BACKPACK」で「ITEM」を選択後、身に付けたいアイテムを選び、◎ボタンを押します。

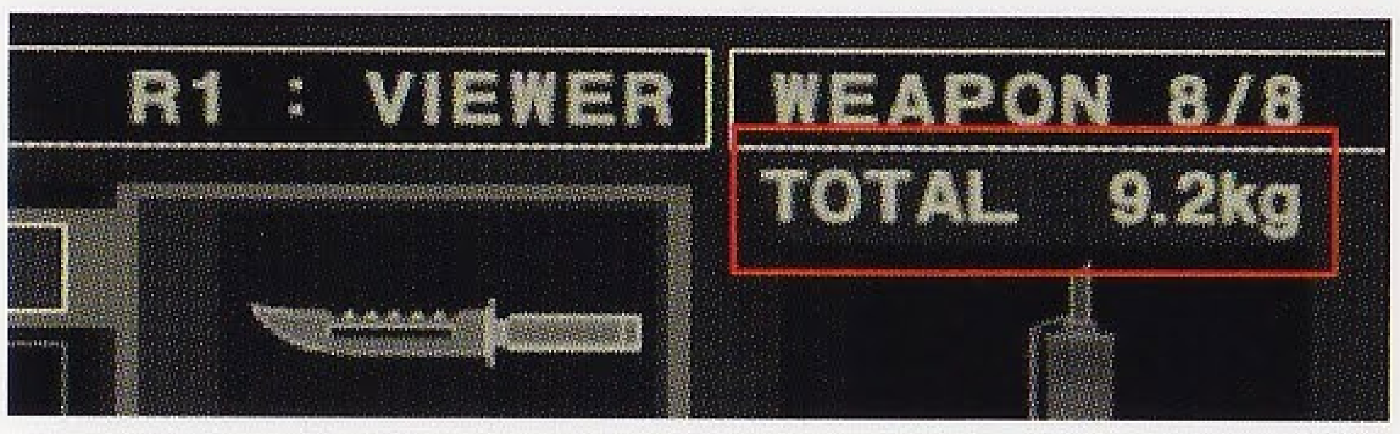
バックパックにしまいたいときは、しまいたいアイテムを選んで◎ボタンを押します。

一度に身に付けられるのは最大で7個です。



※身に付けているものをバックパックに戻す

「BACKPACK」の「ITEM」または「WEAPON」内で、それぞれのウィンドウボタン（L2/R2ボタン）を押しながら◎ボタンを押すと、選択されている装備品/武器をバックパックに戻すことができます。



【重量】

武器、アイテムにはそれぞれ重さがあります。

身につけている武器、アイテムの総重量が重ければ重いほど、スタミナを多く消費します。

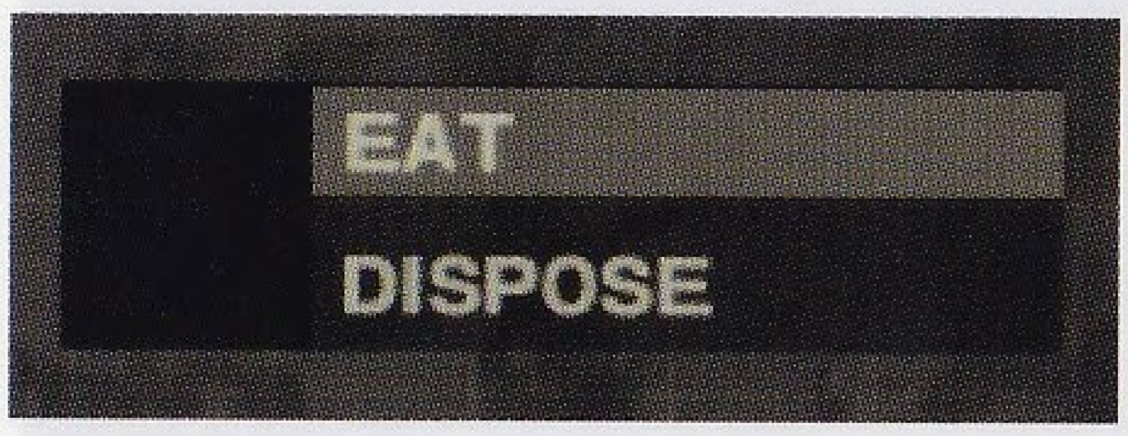
スタミナが少ないとき、手持ちの食糧が少ないときは使わない武器、アイテムをバックパックにしまい、スタミナを温存しましょう。

スタミナゲージが減ってきたらFOODで食糧を摂りましょう。

FOOD

【スタミナの回復量】

スタミナがどれだけ回復するかは食糧によって異なります。食糧を摂ったあとのスネークの感想が、回復量の目安になります。食糧によっては時間が経つと腐ってしまうものもあります。生け捕りにした動物は腐りません。



【食糧を食べる】

「FOOD」で食べたい食糧を選択し、「EAT」で食べます。

【食糧を捨てる】

「FOOD」で捨てたい食糧を選択し、「DISPOSE」で捨てます。

【FOODの状態】

生け捕り

腐りません。

腐りかけ

摂取するとおなかを壊すことがあります。

通常食料

普通に食べられます。

腐っている

摂取すると必ずおなかを壊します。

【スネークの味覚について】

美味しいFOODほどスタミナゲージの回復量が多くなります。
美味しさは、摂取したときのスネークの感想によってわかります。
また、不味い食糧も続けて食べるうちにスネークの好みが変化し、美味しくなる場合があります。

【毒、腐った食糧】

毒性があったり、腐っている食糧を摂るとスネークは具合が悪くなります。
サバイバルビュアーの「CURE」で解毒剤や胃腸薬を服用するなど、治療をすることで回復します。

【その他の食糧】

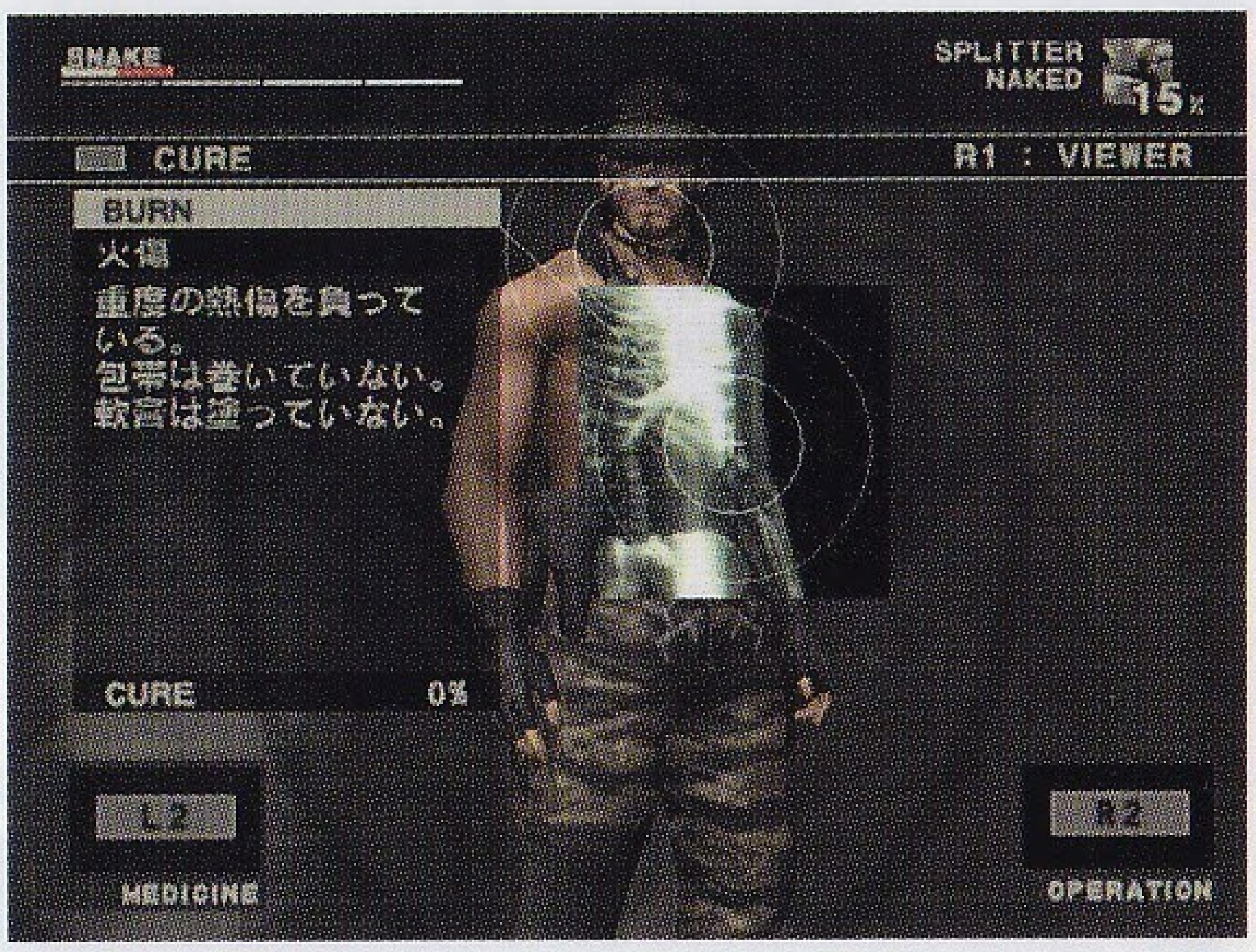
動植物の中にはスタミナゲージを回復させる以外の効果があるものもあります。新しい食糧を入手したら勇気を出して食べてみたり、無線機でパラメディックに特性を聞くなど、色々試してみましょう。

【食糧の敵への利用】

腐った食べ物や毒性のある食糧などは敵に食べさせることができます。
「BACKPACK」の「WEAPON」で食糧を武器として装備、■ボタンで放り投げます。

敵から攻撃を受けたり、動植物から毒を受けたとき、治療を行うと早く回復します。
また重傷を負ったときは治療を行わないでいるとLIFEゲージの最大値が減少してしまいます。
サバイバルビュアーの「CURE」で治療をしましょう。

CURE

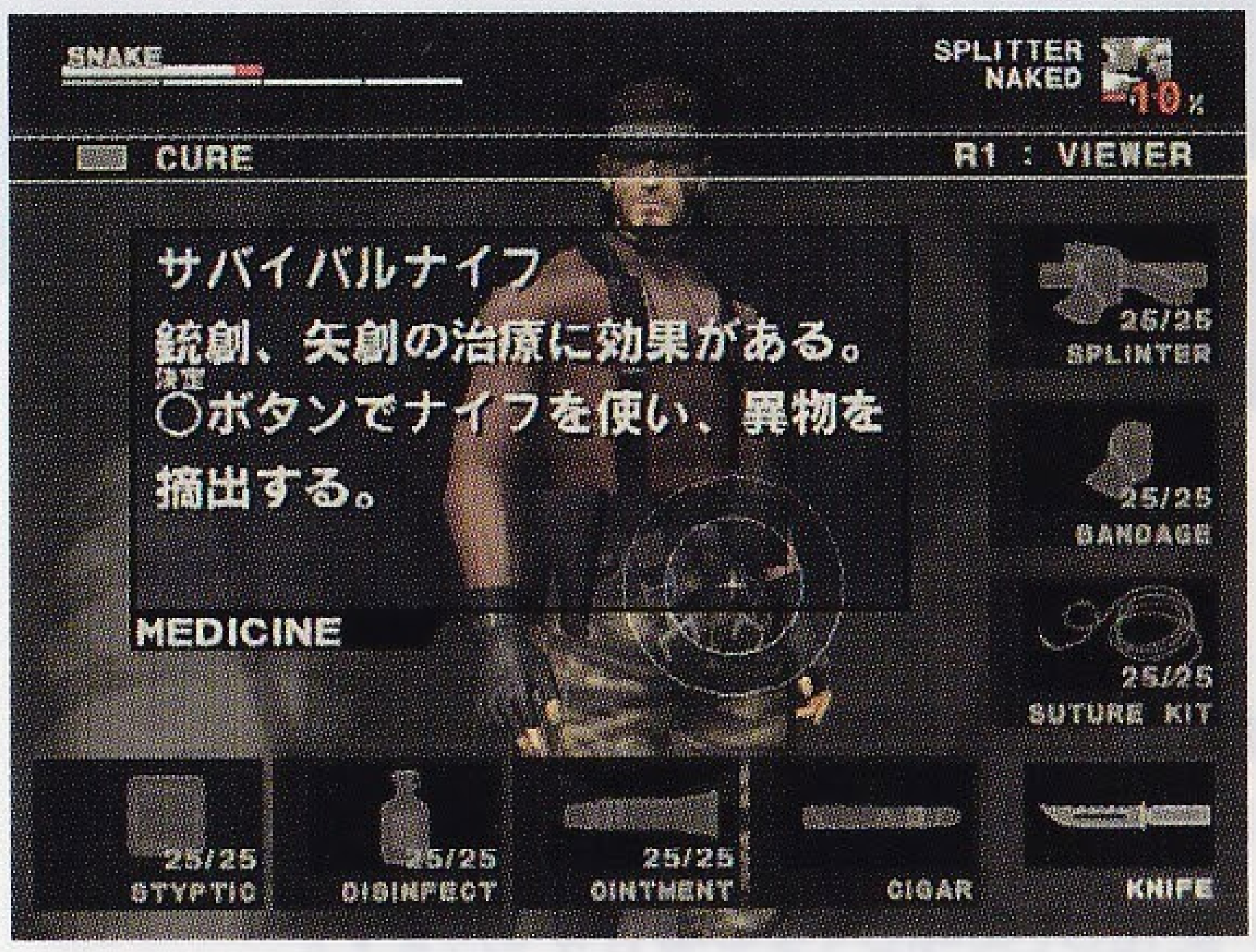


治療は薬物治療と、外科治療に分かれます。
怪我などの症状によって使い分けましょう。

L2ボタン：薬物治療
薬を使った治療。解毒などを行います。
R2ボタン：外科治療
銃創など外傷の治療。包帯を巻いたり、傷口の縫合などを行います。

重傷を負った後に回復すると、その分LIFEの最大値が増加しますが、重症を治療することでLIFEゲージそのものが回復することはありません。

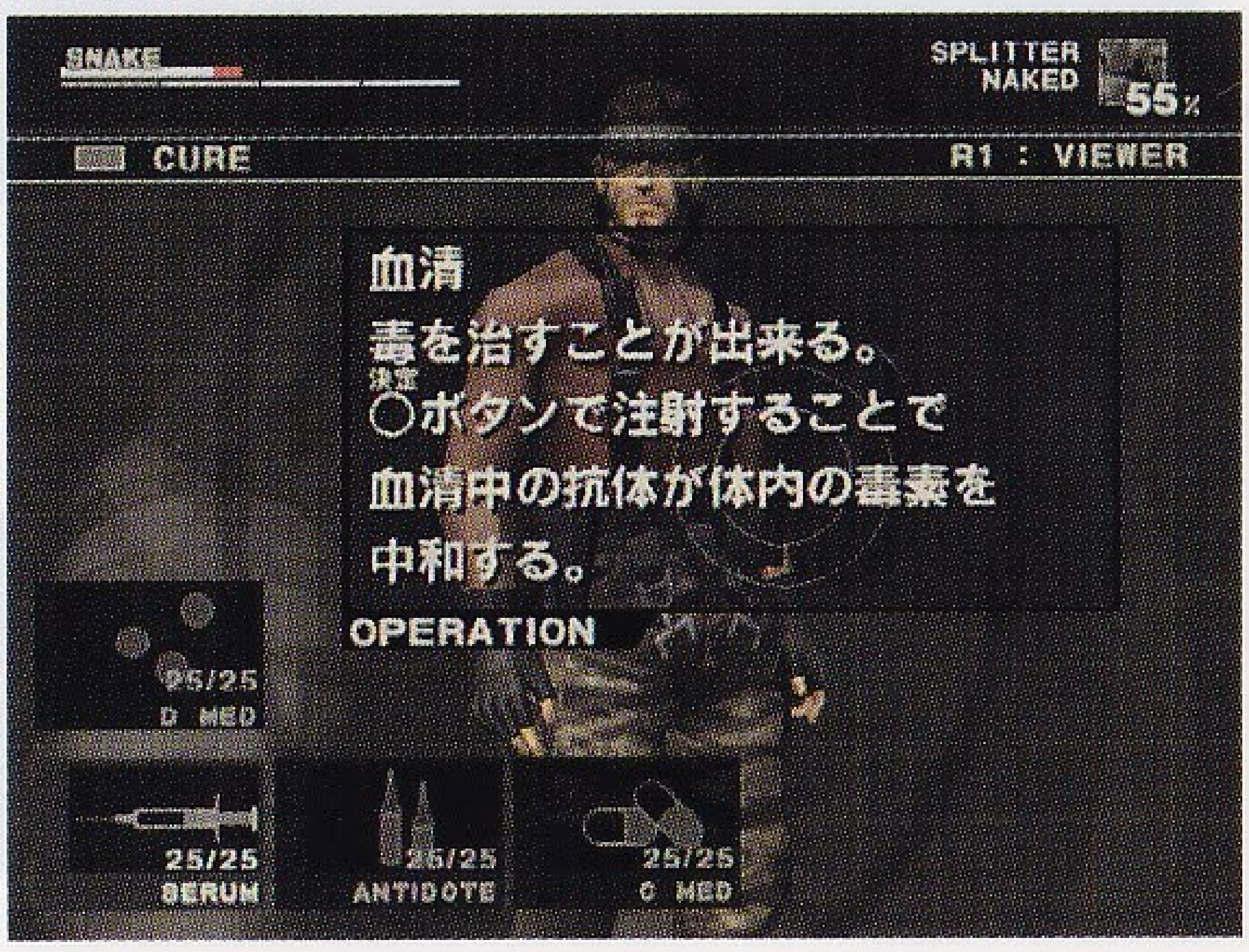
OPERATION



【治療方法】

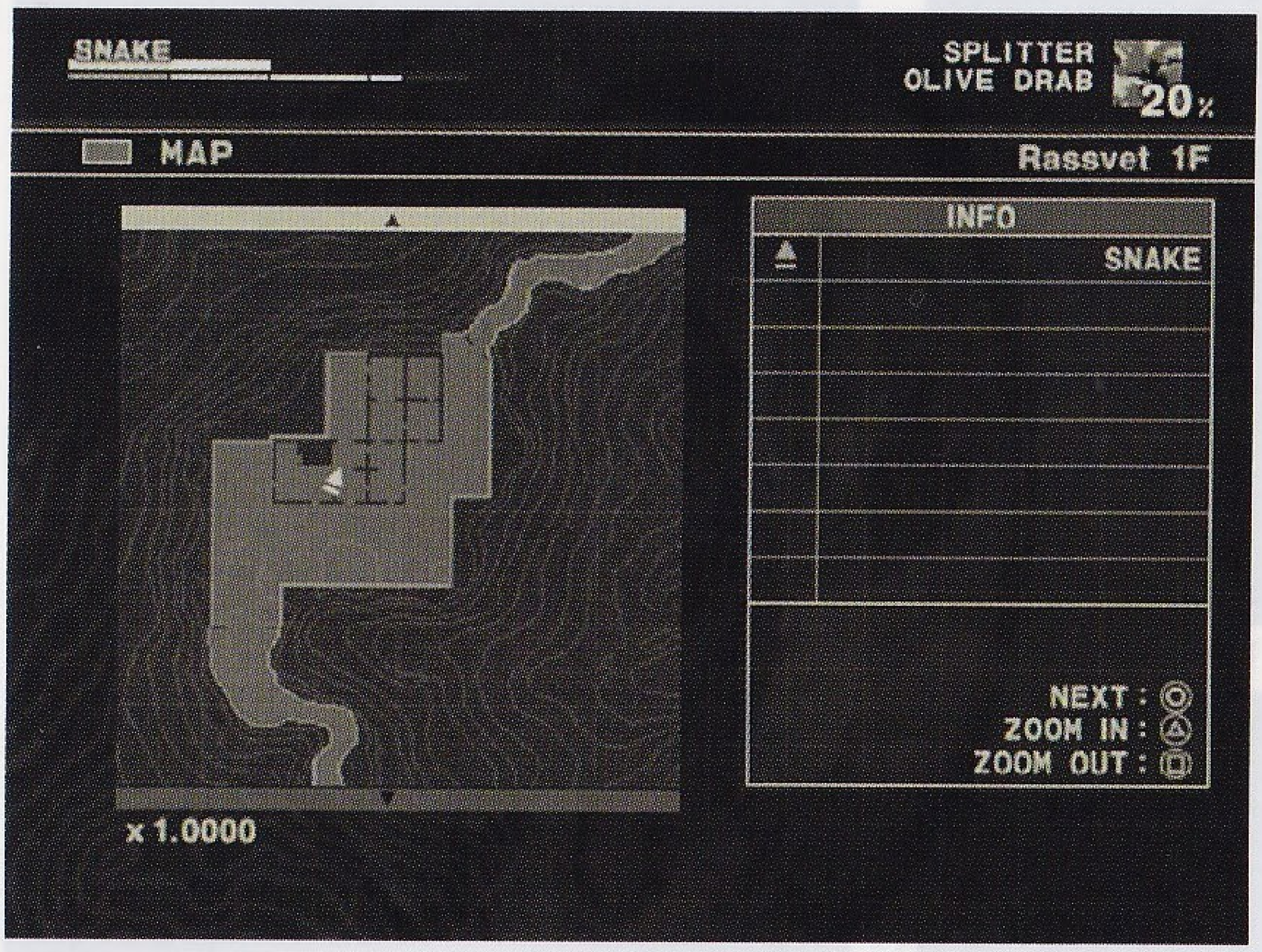
左スティックで治療カーソルを患部に合わせます。
患部の状態が表示されます。
L2ボタンまたはR2ボタンを押しながら、左スティックで治療アイテムを選択、◎ボタンで決定すると、治療を行います。
治療が有効だった場合、患部のサークルが小さくなります。完全に治療が終了するとサークルはなくなります。
治療に使ったアイテムは消費されます。
（ナイフ、葉巻を除く）

MEDICINE

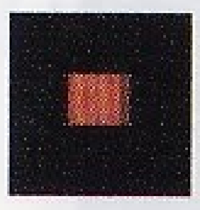


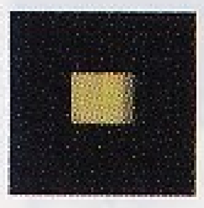
いつでも治療ができるよう、治療アイテムは多めに持っておきましょう。
敵も治療アイテムを持っているので、倒した敵の体をゆすったり、ホールドアップさせることで治療アイテムを入手できることがあります。

サバイバルビュアーで「MAP」を選択すると、スネークが現在いるエリアのマップを表示します。



スネーク

 敵兵

 パートナー

アイテムボックス

スネークが仕掛けた爆弾（TNT）

C3

ネズミ捕り

クレイモア

ネズミ捕り（獲物あり）

目的地

方向キーおよび左スティック：　マップの表示位置を移動
表示位置をマップの端まで移動させたとき、マップの端に矢印が表示された場合は、矢印の方向に左スティックを倒した状態で○ボタンを押すことで隣のマップに切り替えることができます。

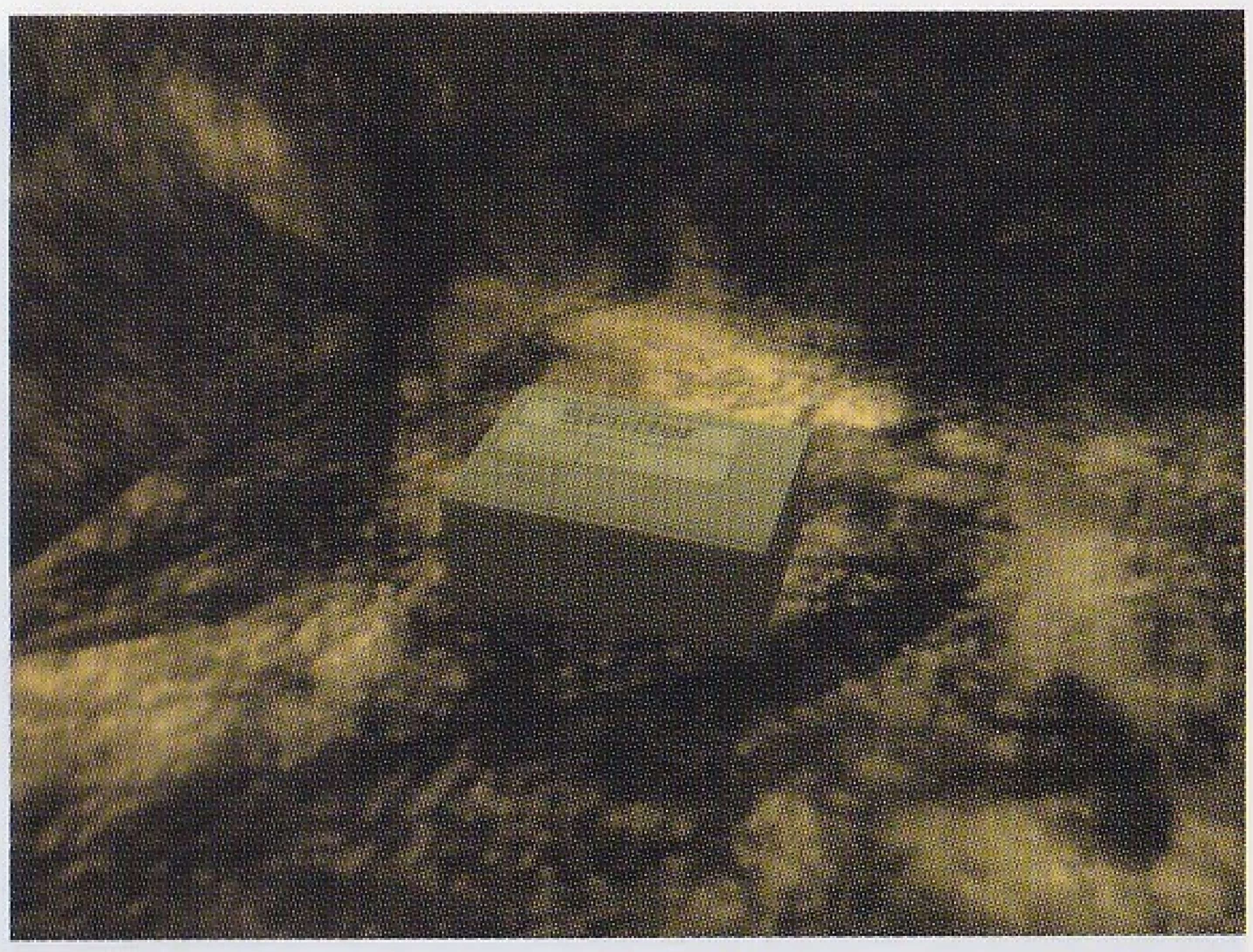
△ボタン：ズームイン

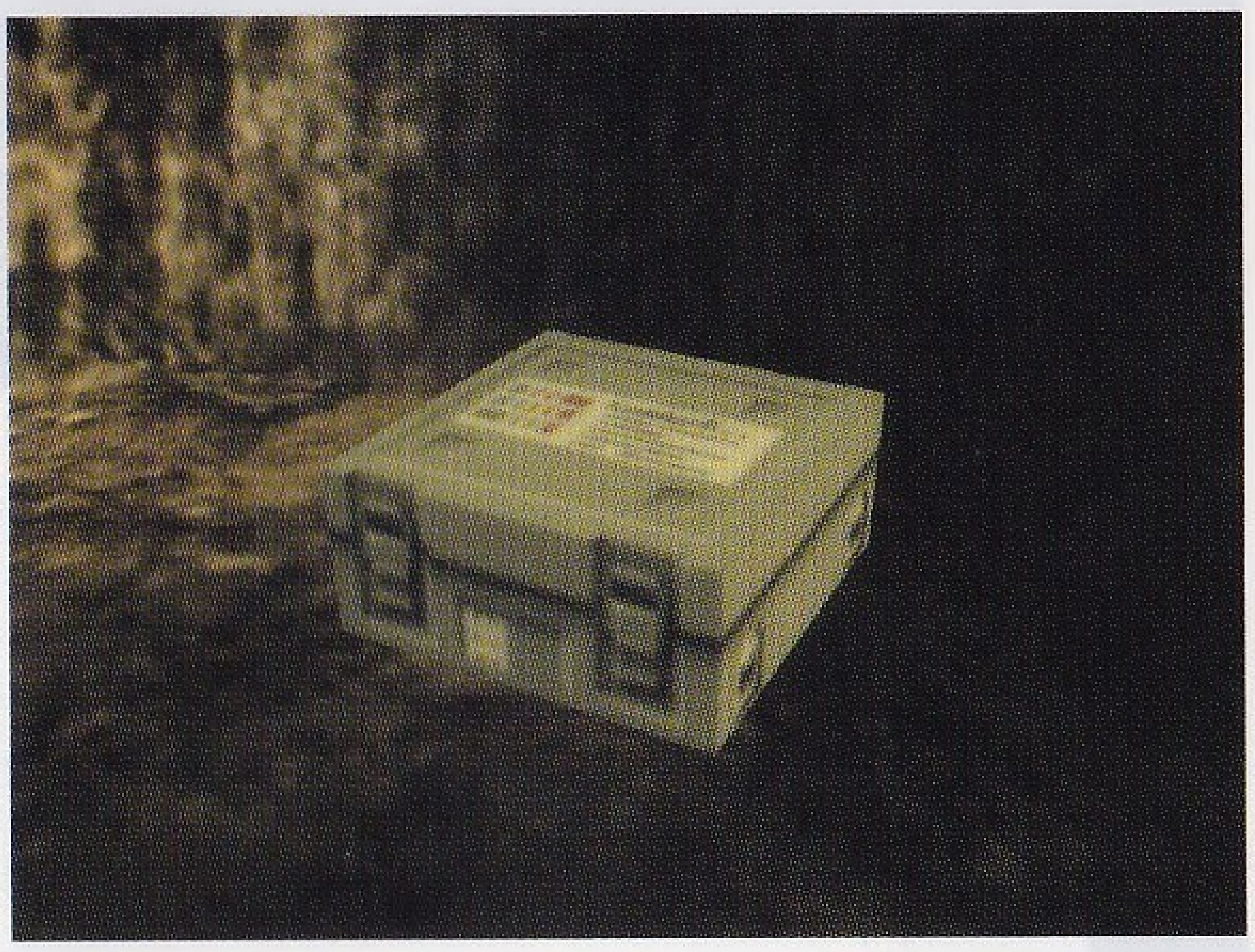
□ボタン：ズームアウト

R1/R2ボタン：1階、2階の表示マップの切り替え

※敵の尋問（→P.37）で得られた情報もマップに書き込まれます。

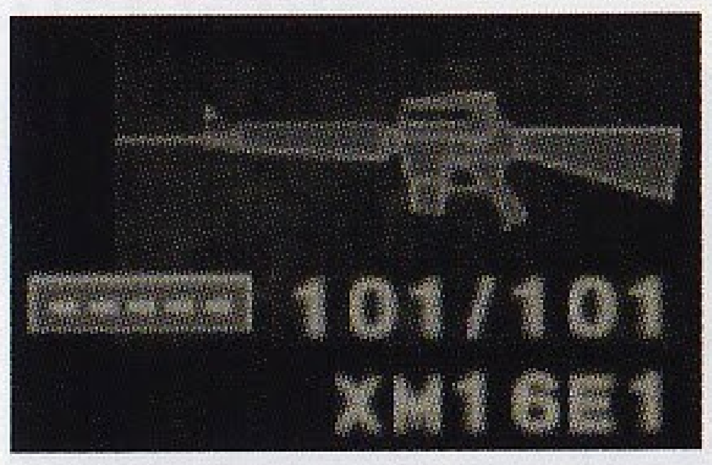
【アイテムの入手】





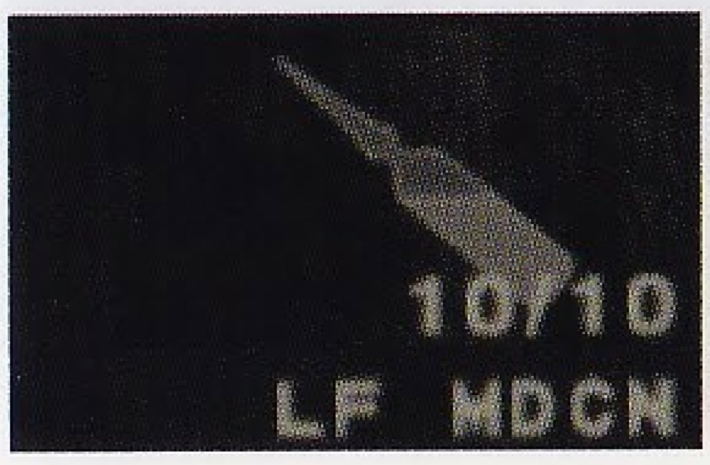
アイテムの入手は、アイテムボックスを回収することによって行います。
アイテムボックスの中身は、アイテムボックスのラベルまたは主観カメラで確認することができます。
入手したアイテムはバックパックにしまわれます。
サバイバルビュアーの「BACKPACK」で身につけると使えるようになります。（→P.48「BACKPACK」）

※まだ入手していない武器の弾薬は回収できません。先に対応する武器を入手してください。



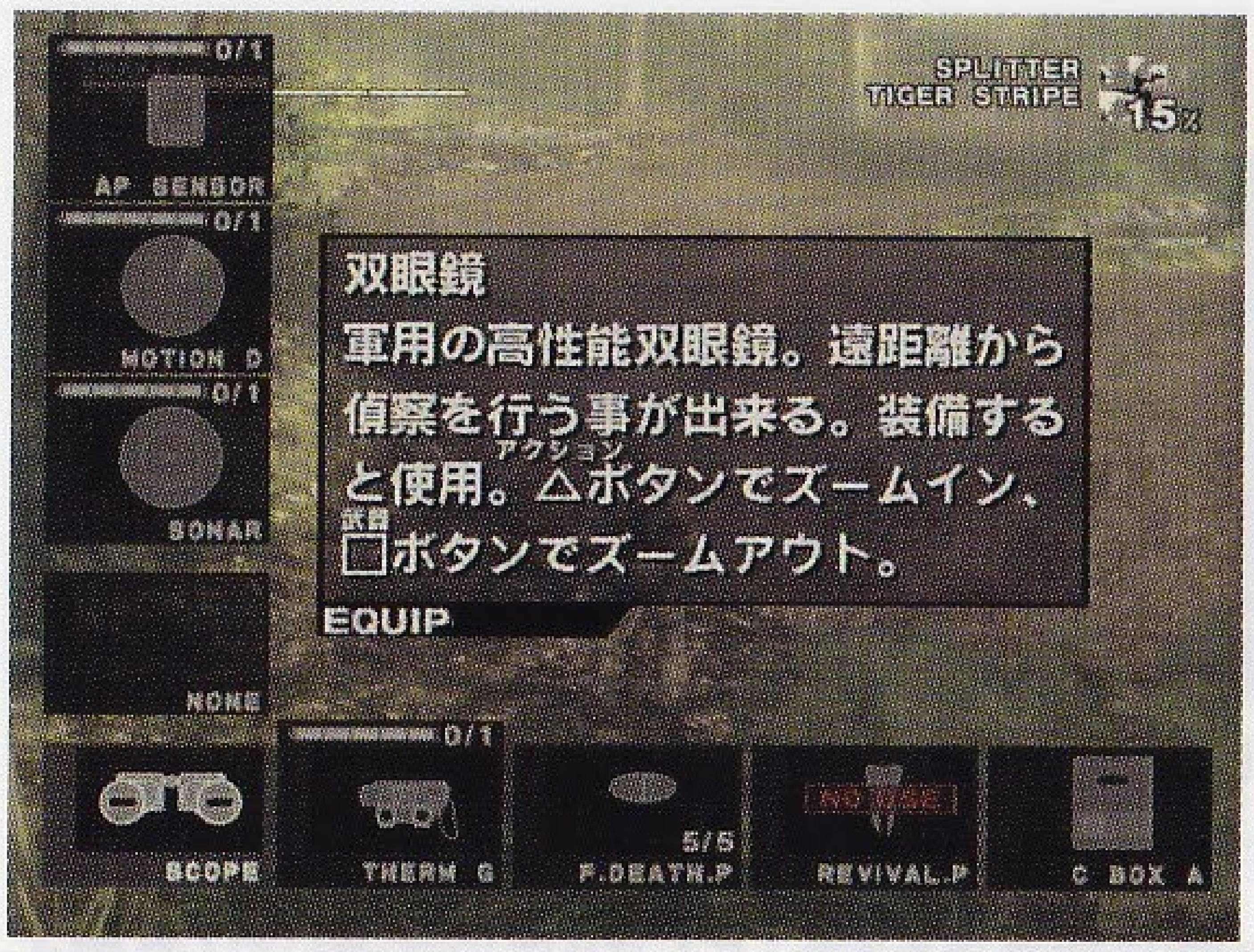
武器アイコン

銃火器系のアイコンには、下部にマガジン内の残弾数が表示されます。

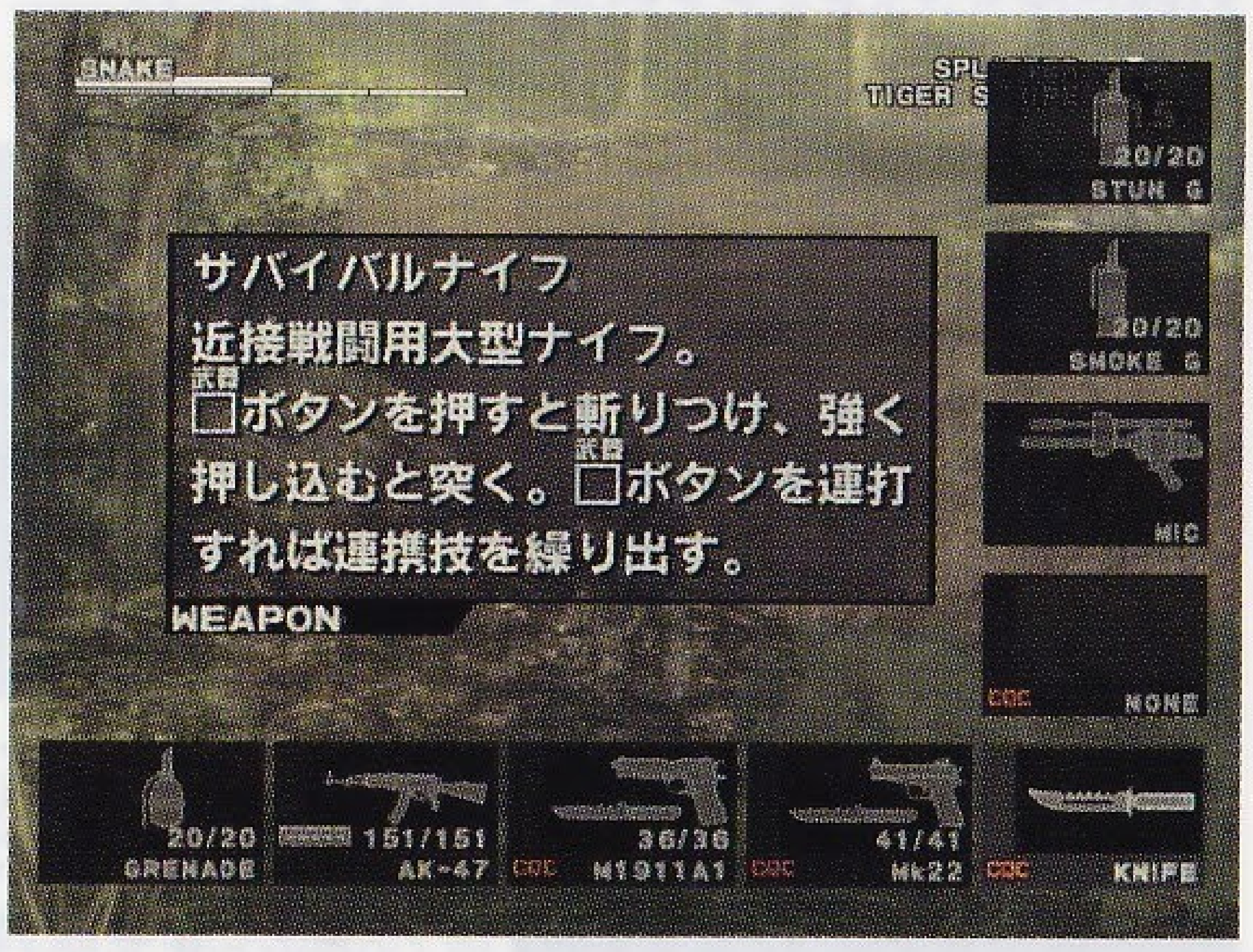


装備品アイコン

武器・装備品アイコンの下に数字が表示されている場合は、
「現在の所持数/限界所持数」を表します。



L2ボタン：装備品ウィンドウボタン



R2ボタン：武器ウィンドウボタン

【装備の仕方】

武器、装備品それぞれのウィンドウボタンを押している間、装備ウィンドウが表示されます。
左スティックか方向キーの上、下、左、右で武器またはアイテムを選択し、装備品ウィンドウボタン（L2ボタン）を離すと装備します。何も持ちたくない場合は装備品ウィンドウボタン（L2ボタン）を素早く押すか、「NONE」アイコンを選択してください。

【装備品を使う】

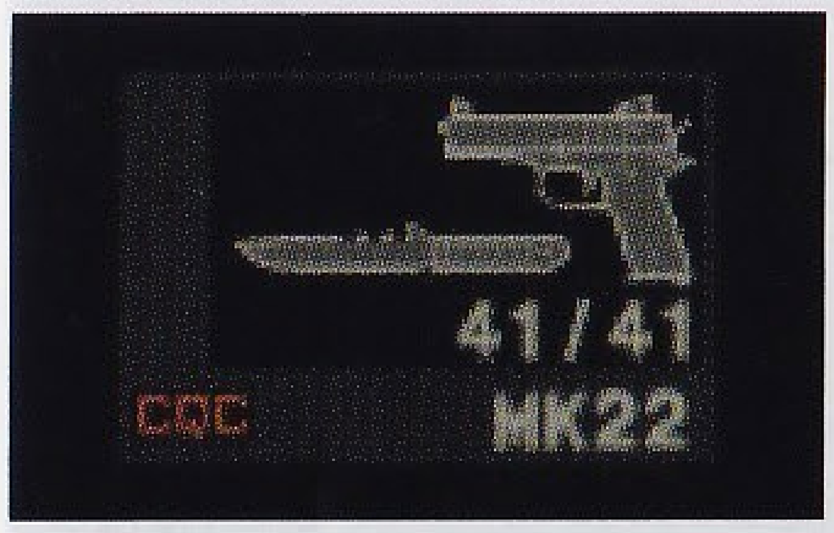
装備品は装備しているだけで効果があるものもありますが、
中にはL2ボタンを押した状態で◎ボタンを押すとすぐに使えるものもあります。
アクティブソナーなどL3ボタン（左スティックを押す）で使用するものもあります。

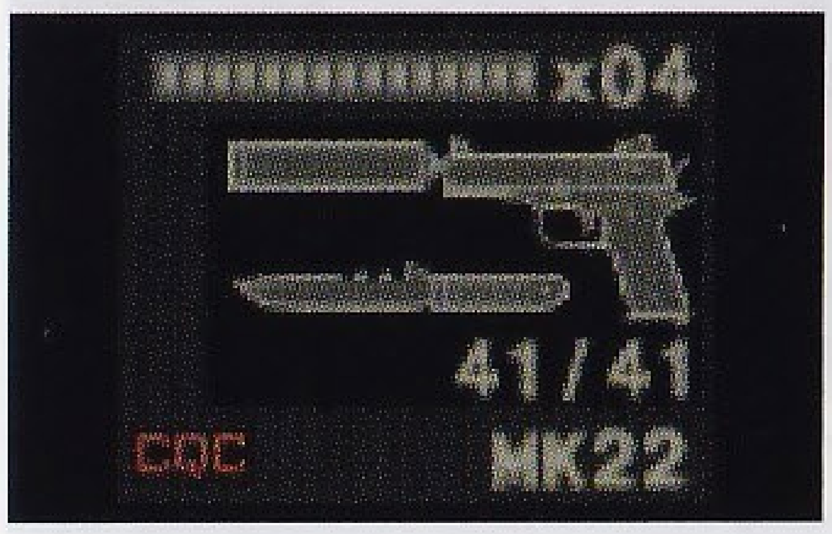
【クイックチェンジ】

装備品ウィンドウボタン（L2ボタン）および武器ウィンドウボタン（R2ボタン）を素早く1回押すと、
ウィンドウを開かずに素手の状態と、武器を装備している状態の切り替えを行うことができます。
これをクイックチェンジといいます。

武器の特殊仕様について

装備する武器によっては特殊な操作ができるものがあります。
状況に応じてさまざまな武器を活用しましょう。

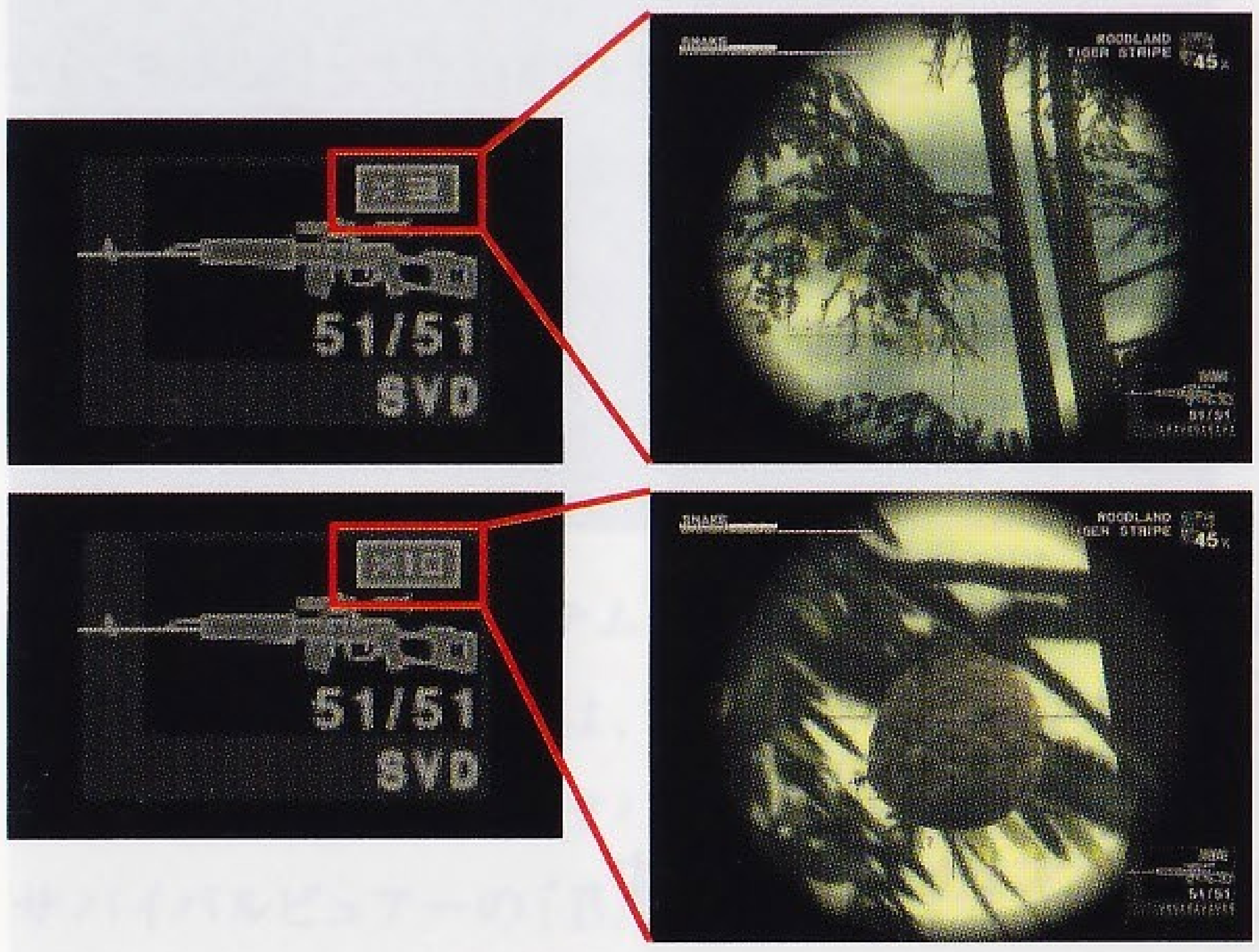




【発砲音で敵に見つかってしまうとき】

サプレッサーの着脱

サプレッサーを装着することで、発砲時の音を抑えることができます。
（一部の武器のみ）
R2ボタンを押して武器ウィンドウを開いた状態で、◎ボタンを押すとサプレッサーを着脱します。
サプレッサーは使うたびに劣化します。アイコン上部の目盛がゼロになるとサプレッサーの消音効果はなくなってしまうので注意してください。



【遠くの敵を狙うとき】

スナイパーライフルの倍率変更

スナイパーライフルはスコープの倍率を変更することができます。
武器を装備している状態で、△ボタンを押すと倍率が切り替えられます。
スコープの倍率を高くすることで遠くの目標物が大きく見え、狙いやすくなります。

【連射機能を切り替えたいとき】

セミオート、フルオート、3点バーストの変更

アサルトライフル（突撃銃）には連射機能を切り替えられるものがあります。
状況によって連射機能を使い分けましょう。
切り替えるには、R2ボタンを押して武器ウインドウを開いた状態で、△ボタンを押します。

━ セミオート

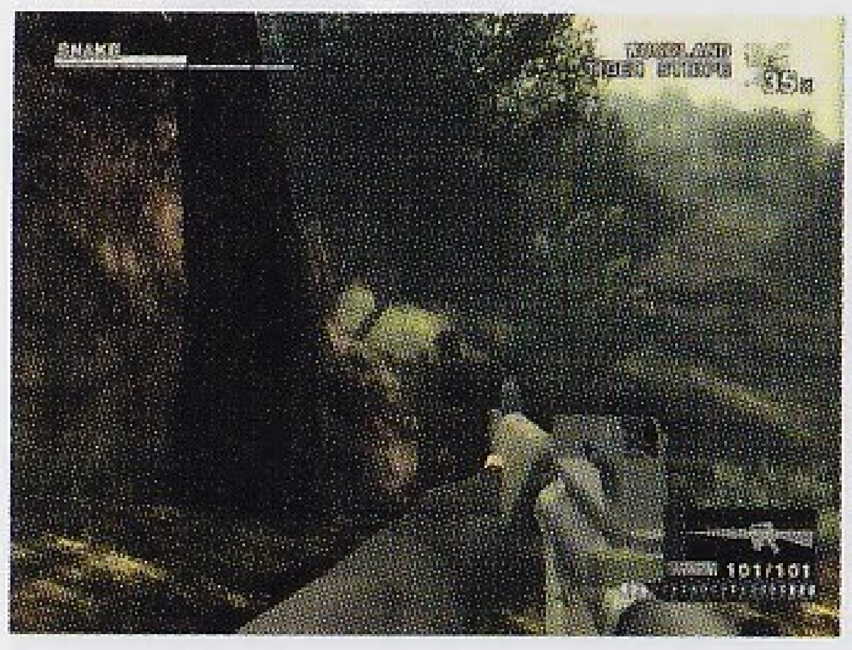
1発ずつ発砲。弾数を節約し、1発ずつ狙って撃つことができます。

━ ━ ━ 3点バースト

3発ずつ連射。集弾率を保つと同時に、弾を節約することができます。

━ ━ ━ ━ ━ フルオート

□ボタン（武器ボタン）を押している限り連射をつづけます。
複数の敵を同時に攻撃したいときに有効ですが、命中率は下がります。



【画面中央で構えたいとき　エイムボタン】

主観撃ちの際、エイムボタン（L1ボタン）を押すと銃を画面中央で構え、狙いやすくなるものがあります。（肩付け照準）
また、スナイパーライフルではスコープを覗きます。

【武器機能一覧】

	CQC	サプレッサー	スコープ	肩付け照準	倍率変更	連射機能切り替え
サバイバルナイフ	○	×	×	×	×	×
EZGUN	○	×	×	○	×	×
Mk22	○	○	×	×	×	×
M1911A1	○	○	×	×	×	×
シングルアクションアーミー	×	×	×	○	×	×
フォーク	○	×	×	×	×	×
タバコ型麻酔ガス銃	○	×	×	×	×	×
麻酔ハンカチ	○	×	×	×	×	×
スコーピオン	×	×	×	×	×	○
XM16E1	×	○	×	○	×	○
AK-47	×	×	×	○	×	○
M63	×	×	×	×	×	×
M37	×	×	×	×	×	×
SVD	×	×	○	×	○	×
モシン・ナガン	×	×	○	×	○	×
RPG-7	×	×	○	×	×	×

麻酔効果あり

（CQCはCQCナイフを持っている時のみ可）

【アイテムの入手法】

潜入任務を助けてくれる装備品や武器は基本的に現地調達です。

アイテムボックスは目につく場所のほかにも、木のうろの中、ロッカーの中や机の下などにも隠されています。怪しいところは主観カメラなどでよく調べましょう。またアイテムは敵から奪うのも有効です。

(→P.057「ホールドアップ」「アイテム奪取」)

【CALL(コール)は必ず受ける】

無線は重要な情報源です。CALLで受けた通信では、操作方法についての説明やプレイする上でのヒント·情報等を聴くことができます。CALLサインが赤の場合には自動受信されますが、白の場合でも常に受信するよう心がけましょう。また、先に進めなくなったりわからないことがあったら、積極的に無線を使ってアドバイスを受けるようにしましょう。

【戦闘はできるだけ避ける】

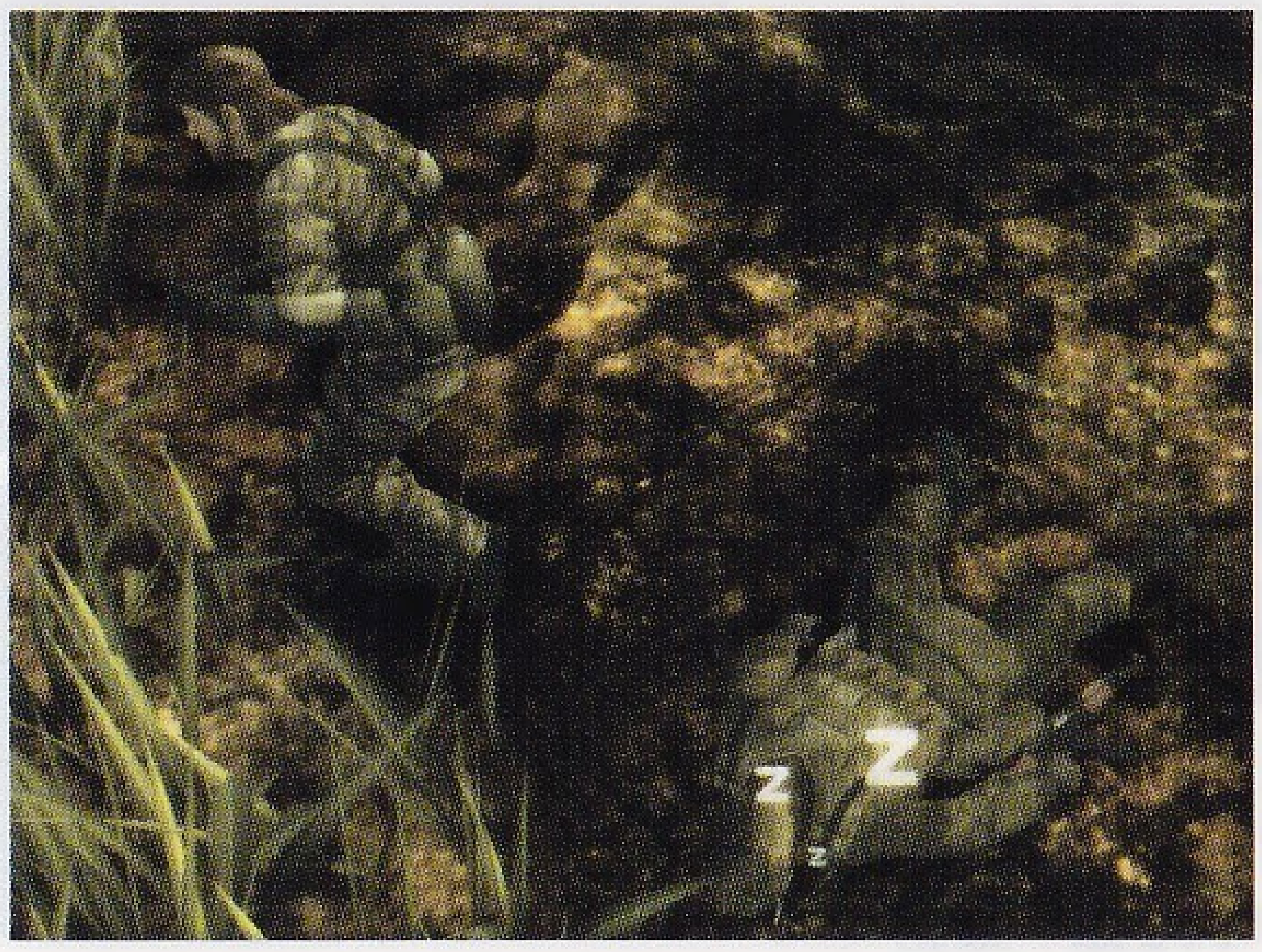
敵兵に発見されて戦闘になると、敵兵は仲間を呼んで集団でスネークを攻撃してきます。一対多数の戦闘では、勝てたとしても大きなダメージを受けてしまうでしょう。できるだけ敵に発見されないように、隠れながら進むようにしましょう。また発見されてしまっても、すぐに敵の無線機を破壊したり、敵を眠らせたり、早急に対処すれば、仲間を呼ばれずに済むこともあります。慌てず、諦めず行動するのが肝心です。

【スタミナゲージに注意】

スタミナが減ってくるとLIFEゲージの回復が遅くなったり、銃を構えたときの手ぶれが大きくなるなど、スネークの能力が充分に発揮できなくなります。周囲をよく観察して、動植物を見つけたら常に必要分を捕獲しておくなど、スタミナゲージと食糧の残量には気を配りましょう。

【麻酔銃で戦うことなく敵兵を眠らせる】

麻酔銃を使用すると、相手を眠らせることができます。サプレッサーをつけて先制攻撃すれば、戦闘を回避して進むこともできます。麻酔銃は当てる部位によって眠るまでの時間が変わります。主観攻撃で敵兵の頭部、心臓を狙うと効き目が高く、効果も早くあらわれます。眠っている敵兵の頭上には「ZZZ」マークが表示されます。マークの数は時間が経つと減っていき、なくなると敵兵は起き上がります。



◀

【ホールドアップ】

見つからないように敵の近くへ忍び寄り、□ボタンを押して銃を構えると、敵に銃を突きつけホールドアップさせることができます。ホールドアップ中、敵の急所などに銃を向けると、怯えてアイテムを出してくることがあります。ただしホールドアップ中でも隙を見せると敵は反撃してくるので気をつけましょう。またCQCで敵を拘束後投げした後で、倒れた敵に向かって銃を構えてもホールドアップさせることができます。

【アイテム奪取】

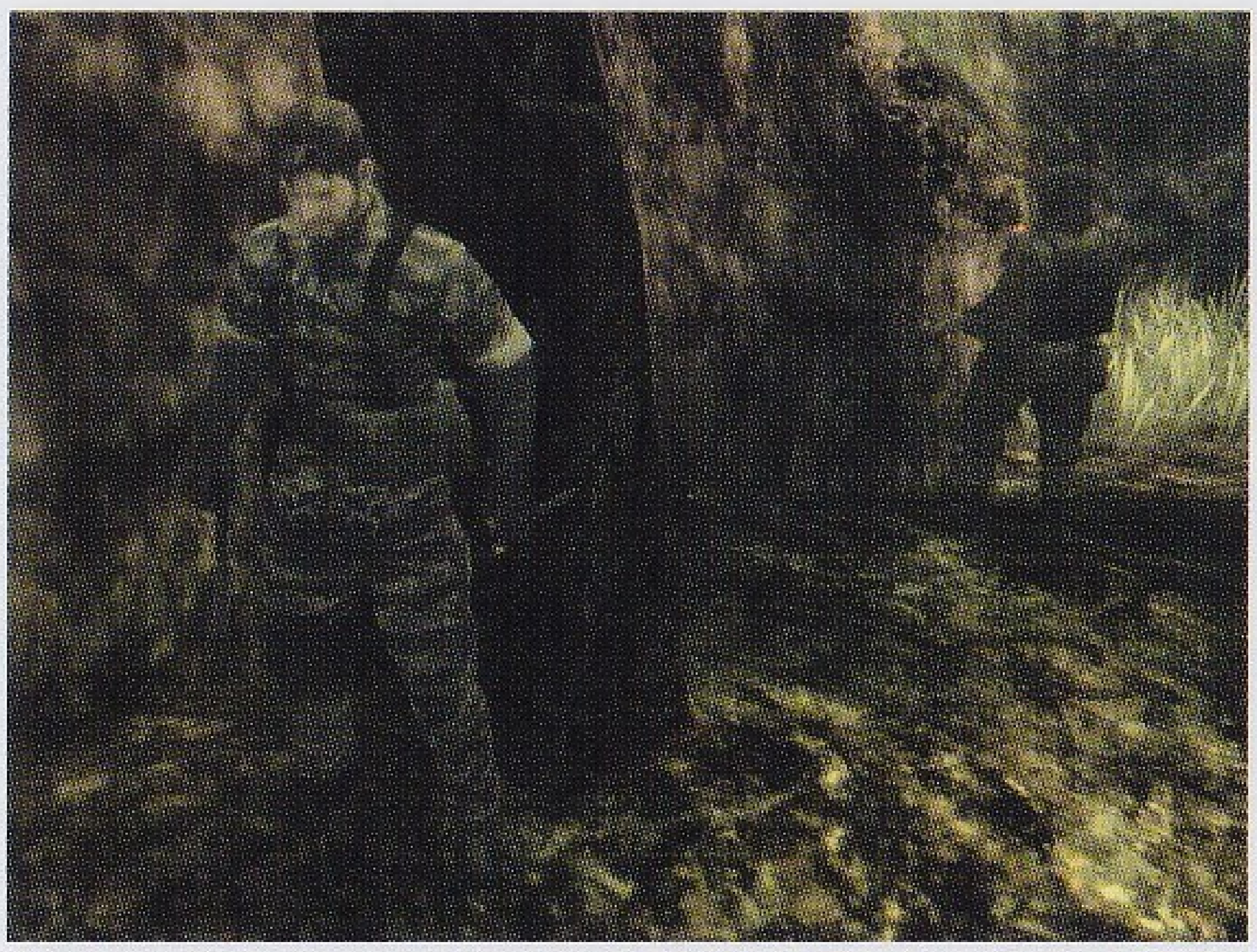
気絶、居眠りなどで倒れている敵や、敵の死体などはゆするとアイテムボックスを落とします。
倒れている敵をゆするには、武器を装備していない状態で短く□ボタンを押し、
敵の身体を抱きかかえたり下ろしたりします。

【タクティカルリロード】

銃のリロード（マガジンの入れ替え）中は無防備で敵兵の攻撃を受けやすい状態にあります。
R2ボタンを素早く2回押せば、短時間でマガジンの入れ替えを行うことができます。
銃火器の使用中はマガジンの残弾数に注意し、残弾数が減ってきたら
タクティカルリロードを行うようにしましょう。

【飛び出し撃ち】

木や通路の角に張り付いている時に、銃を装備して□ボタンを押すと、角から飛び出して銃を構えます。
これによって隠れている状態から素早く攻撃体制に移ることが可能です。
またグレネード系の武器は覗き込み状態のままで投げることができます。



▶

【エルードキャッチ】

エルード可能なポイントが上下に2段ある場所で、上段でエルードをしてから×ボタンで手を離し、
落下中に下段近くでタイミングよく△ボタンを押すと、下段で再びエルード状態になることができます。
下段に速やかに移動したいときに便利です。

【敵の盾利用】

CQCで敵を拘束した状態で、□ボタンを押すと、他の敵は同士討ちを恐れて攻撃を躊躇します。
その隙をついて、一方的に攻撃を与えることができます。
多数の敵に囲まれた状況から脱出するときなどに有効です。
CQCで敵を拘束中は□ボタンか○ボタンが押されていれば、掴んだ敵を一定時間放しません。

【敵から情報を聞き出す】

CQCで敵を拘束してからL3ボタン（左スティックを押す）を押すと、ナイフで脅して敵を尋問します。
敵は攻略のヒントやお得な情報のほか、尋問でしか明かさない情報を漏らすこともあります。

【METAL GEAR AC!D LINK：特別アイテム】

このモードではPSP®（PlayStation®Portable）専用ソフトウェア「メタルギア アシッド」と接続することで、
ゲーム本編で使用可能な特別なアイテムを入手することができます。
画面の指示に従い"PlayStation 2"本体とPSP®（PlayStation®Portable）をUSBケーブルで接続し、
METAL GEAR AC!D LINKを行ってください。
特別なアイテムは次のNEW GAMEまたはLOAD GAME開始時から有効になります。
詳しくは「メタルギア アシッド」の解説書を参照してください。

【METAL GEAR AC!D ² LINK：立体写真撮影】

ゲーム本編中にアイテムとして入手できる「カメラ」を使用して撮影をする際、"PlayStation 2"本体と、
PSP®（PlayStation®Portable）専用ソフトウェア「メタルギア アシッド 2」が起動した
PSP®（PlayStation®Portable）をUSBケーブルで接続しておくことで、
立体写真を撮影することができます。
立体写真は、USBケーブルを通じて「メタルギア アシッド 2」側へ転送され、そちらで閲覧が可能となります。
詳しい接続方法や立体写真の閲覧方法は「メタルギア アシッド 2」の解説書を参照してください。

※"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

復刻版

METAL GEAR

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

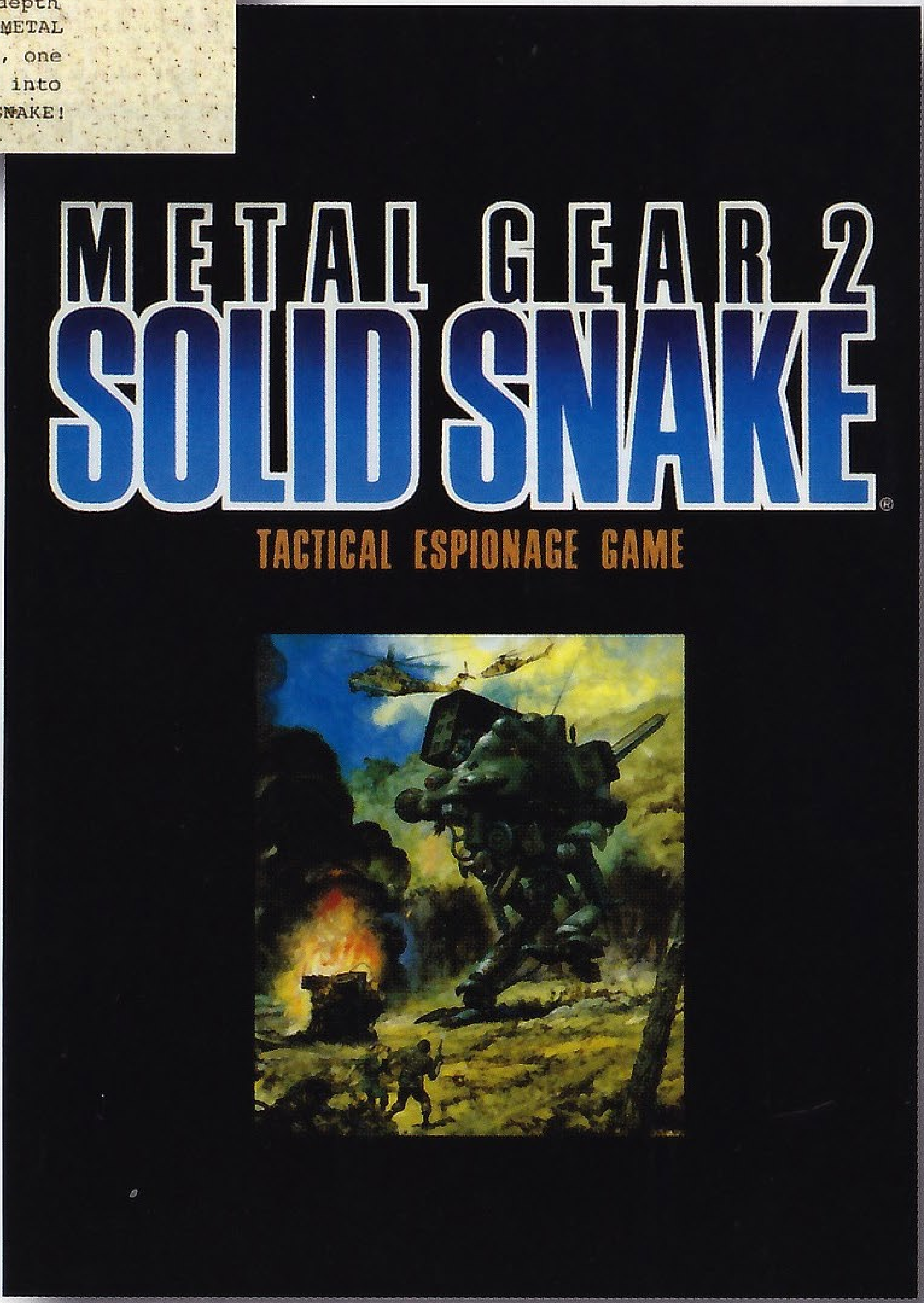
METAL GEAR®

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE®

おことわり：コナミでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。
そのためお買い上げの時期によって、同一商品の中にも多少の違いが生じる場合がありますので、ご了承ください。
謹告：「メタルギア」および「メタルギア 2 ソリッド・スネーク」はコナミ株式会社が独自に開発したオリジナル商品であり、
同社は本商品に関する著作権、その他の知的財産権および独占販売権を保有しております。
WARNING: "METAL GEAR" and "METAL GEAR 2 SOLID SNAKE" are original game products created by KONAMI which reserves the copyrights and other intellectual property rights with respect to this game and the exclusive distribution right of the game product is retained by KONAMI CORPORATION.
© 1987 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

●プレイヤー人数／1人　●"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）対応　40KB以上必要　●アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）専用

メタルギア
METAL GEAR
OUTER HEAVEN is the name of heavily armed land in the depth of southern Africa where the dreadful weapon called METAL GEAR is developped. It is the mission of SOLID SNAKE, one of the members of secret army 'FOX HOUND' to sneak into OUTER HEAVEN and destroy METAL GEAR. GO AHEAD SOLID SNAKE!


METAL GEAR 2
SOLID SNAKE
TACTICAL ESPIONAGE GAME

METAL GEAR®

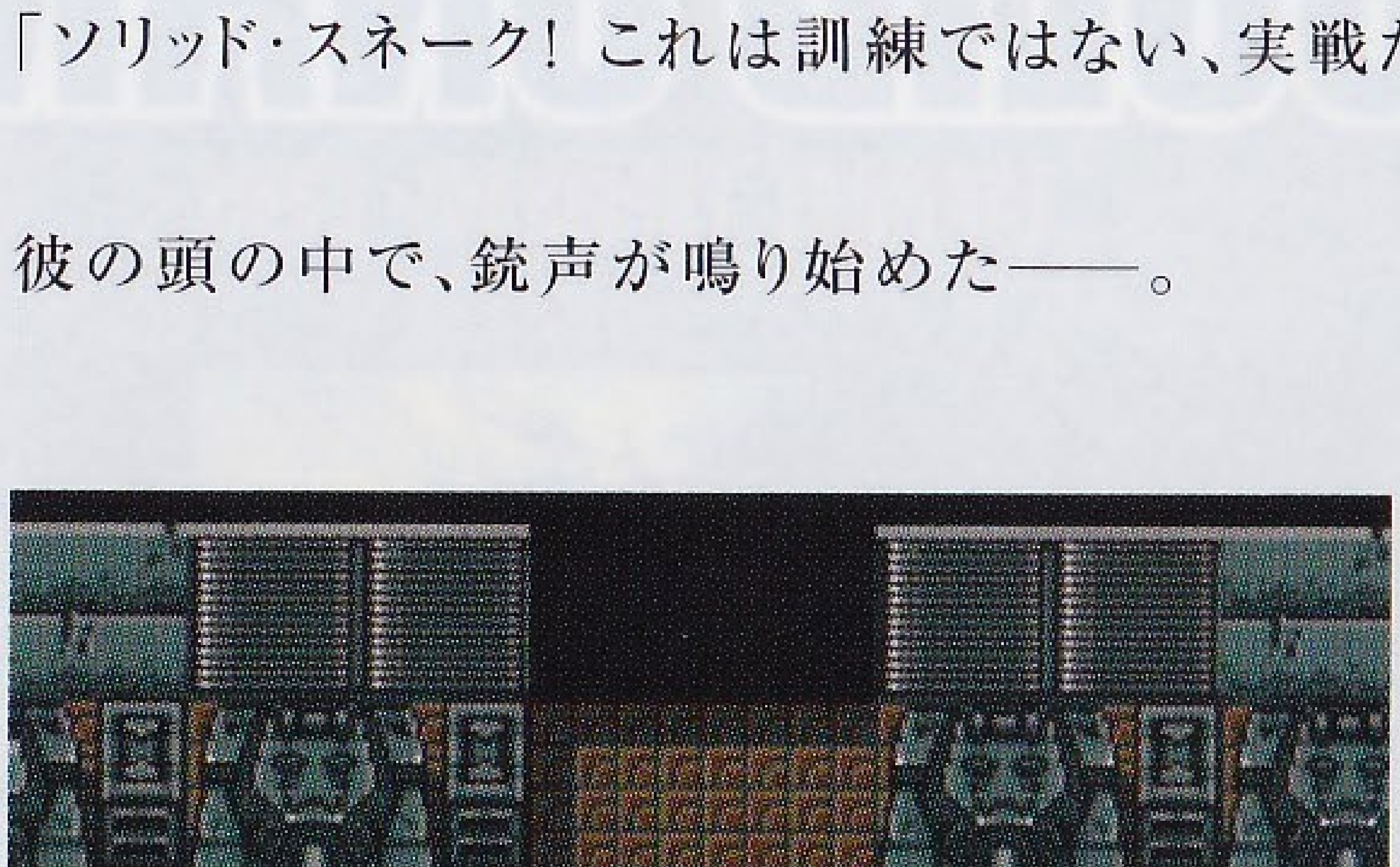
本作品は、1987年にMSX2向けに発売された「メタルギア」の復刻版です。
※諸事情、及び、プラットフォームに合わせた遊びやすさ追求のため、
　一部、オリジナル版より改変を行っている部分がございます。ご了承ください。
※ MSX はMSXアソシエーションの商標です。

【ストーリー】

80年代後半に、英雄的かつ狂人とも云われたひとりの傭兵によって南アフリカの奥地に生まれた
武装要塞国「アウターヘブン」……。今、この「アウターヘブン」で、何かが起こっていた。
全世界の戦争史上を塗り変えてしまうような恐るべき殺戮兵器が開発されているというのである。
その最終兵器の情報収集の為、特殊部隊「FOXHOUND」のひとりグレイ・フォックスが派遣された。
しかし数日後「メタルギア……」との連絡を最後に消息を絶ってしまった。
グレイ・フォックスの失踪は最終兵器の噂を裏付けるものなのだろうか……。
再び「FOXHOUND」部隊に任務が下る!
今回の侵入者は「FOXHOUND」に入隊したばかりの新米兵ソリッド・スネーク。
彼の任務はグレイ・フォックスの消息を追い「メタルギア」の正体を探り破壊する事。
ソリッド・スネークは無線機だけを手に、単身、初めての戦場へ向う。
「アウターヘブン」には世界各国から優秀な傭兵達が集まってきているという。
果してソリッド・スネークは任務を遂行できるか!?
無線機から「FOXHOUND」総司令官ビッグボスの声がする。

「ソリッド・スネーク! これは訓練ではない、実戦だ。幸運を祈る……」

彼の頭の中で、銃声が鳴り始めた——。



【基本の基本】

プレイヤーの目的はソリッド･スネークとなって、敵要塞内にある最終兵器メタルギアの正体を探り破壊することです。その為に必要な情報、武器、装備を集めて任務を遂行して下さい。

1. タイトル画面でGAME STARTを選択し、ゲーム難易度をORIGINALまたはEASYから選ぶとゲームが始まります。
2. 敵や弾に当たるとプレイヤーのLIFEゲージが減ります。LIFEゲージがなくなるとゲームオーバーになります。
3. ゲームスタート時、プレイヤーは煙草以外に何もアイテムを持っていません。武器、装備はトラックや武器庫にあります。探し出して取得してください。また、見張り兵をパンチで倒すとアイテムを落とすことがあります。
4. 扉を開けるにはその扉にあったナンバーのカードが必要です。
5. ビル内のフロア移動はエレベーターで行います。
6. 無線機は敵や要塞の状況、ヒントなどさまざまな情報を与えてくれるアイテムです。通信相手によって情報の種類、質が異なります。上手な無線機の使い方を見つけて下さい。
7. 捕虜を助けると情報を聞きだせることがあります。
8. プレイヤーは、一定数の捕虜を助けると階級（CLASS）が上がります。階級が上がると、LIFEと所有個数制限のあるアイテムの最大値が増えます。逆に捕虜を殺してしまうと、階級は下がります。

【画面の説明】

1. LIFEゲージ
階級昇格ごとに最大値が増えます。(4段階)

2. CLASSマーク
プレイヤーの階級を星の数で表します。(4段階)

3. CALLサイン
プレイヤーに対して外部から無線機に通信が入った時、CALL音とともに、ゲーム画面上のCALLサインが点滅します。必ず受信するようにしましょう。

4. 武器
画面右下の武器ウィンドウに、プレイヤーが使用している武器と残り弾数を表示します。

5. 装備
画面右下の装備ウィンドウにプレイヤーが使用している装備品を表示します。

【操作説明】

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）

1. 方向キー／左スティック

カーソル移動（メニュー画面時）
プレイヤーキャラの移動（斜め移動はできません）
エレベータ昇降時、上下でエレベータ移動

2. ▣ボタン：武器ボタン

装備した武器を使用します。

3. ◎ボタン：パンチボタン

パンチを繰り出します。

4. L2ボタン※

装備セレクトウィンドウを開きます。

5. R2ボタン※

武器セレクトウィンドウを開きます。

6. SELECTボタン※

無線機モードへの切り替えをおこないます。

7. STARTボタン※

ゲームを一時中断し、メニュー画面を開きます。

※もう一度押すとゲーム画面に復帰します。

このゲームはアナログコントローラ（DUALSHOCK 2）専用です。
プレイするときはコントローラ端子1に差してください。
ゲームを起動すると自動的にアナログモード（LED表示：赤色）になります。
振動機能は使用しません。

【無線機の使い方】

ゲーム中にSELECTボタンを押すと無線機モードに入ります。無線機モード中、ゲームはポーズ状態になります。その間は敵に発見されることはありません。
無線機モードでは、方向キー/左スティックの左右で周波数を合わせ、◎ボタンで通信を開始します。通信をしたことがある相手と通信を行うときは方向キー/左スティックの下を入力すると、ウィンドウが表示されますので、通信したい相手を選んで◎ボタンを押すと通信を開始することができます。

CALLについて

通信相手から呼び出し（CALL）があった場合、画面下にCALLサインが表示されます。
CALLサインが表示された画面で無線モードに入ると呼び出し相手との通信が始まります。

【セーブ／ロード】

［セーブ］　セーブはプレイ中にメニュー画面で「データセーブ」を選択し行います。
直前に通過したコンティニューポイント※での状態がセーブされます。

［ロード］　タイトル画面でLOAD GAMEを選択すると、セーブデータ選択画面が表示されます。データを選択するとセーブした場所に応じたコンティニューポイントからゲームを再開することができます。

※コンティニューポイント
エリアやフロア間の移動、イベント前後など、ゲームの進行上の節目となるポイントを指します。

【ゲームオーバー】

プレイヤーのLIFEゲージがなくなったり、敵の罠に引っかかるとゲームオーバーになります。
ゲームオーバー後は、コンティニュー選択画面になります。

［CONTINUE］　ゲームオーバー直前のコンティニューポイントからゲームを再開することができます。
コンティニュー回数に制限はありません。

［EXIT］　タイトル画面に戻ります。セーブは行われないので注意して下さい。

【潜入マニュアル】

- 見張り兵やカメラ、センサーに発見されないように隠れながら進みましょう。
- 通信相手から呼び出し（CALL）があった場合、CALLサインが表示されます。
通信では重要なアドバイスを受けることができるので、なるべく受信するように心がけましょう。
- 銃火器を使用すると銃声・爆音で敵に発見されてしまいます。ハンドガンとサブマシンガンはサプレッサーを装備することにより、銃声で敵にみつかることはなくなります。
- レーション、弾薬はなるべく最大制限数まで補給して、次の戦闘に備えましょう。
- コンティニューのチェックポイントをうまく利用するようにしましょう。
- 第1のステップとしてグレイ・フォックスを探しましょう。

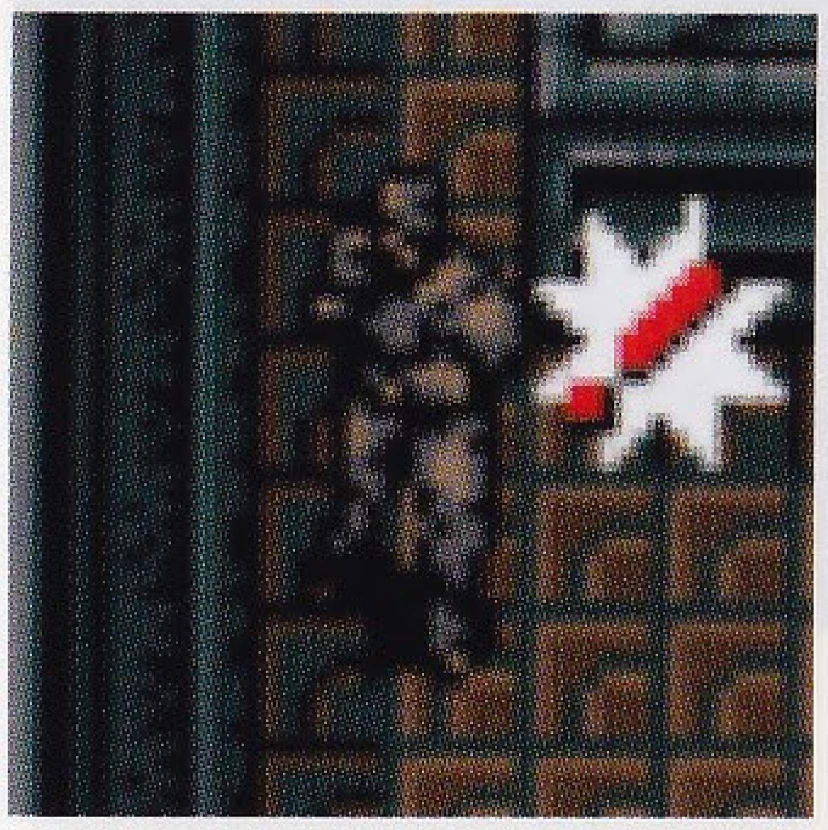
【警戒モード】

敵の警戒モードには潜入モード、発見モードがあります。

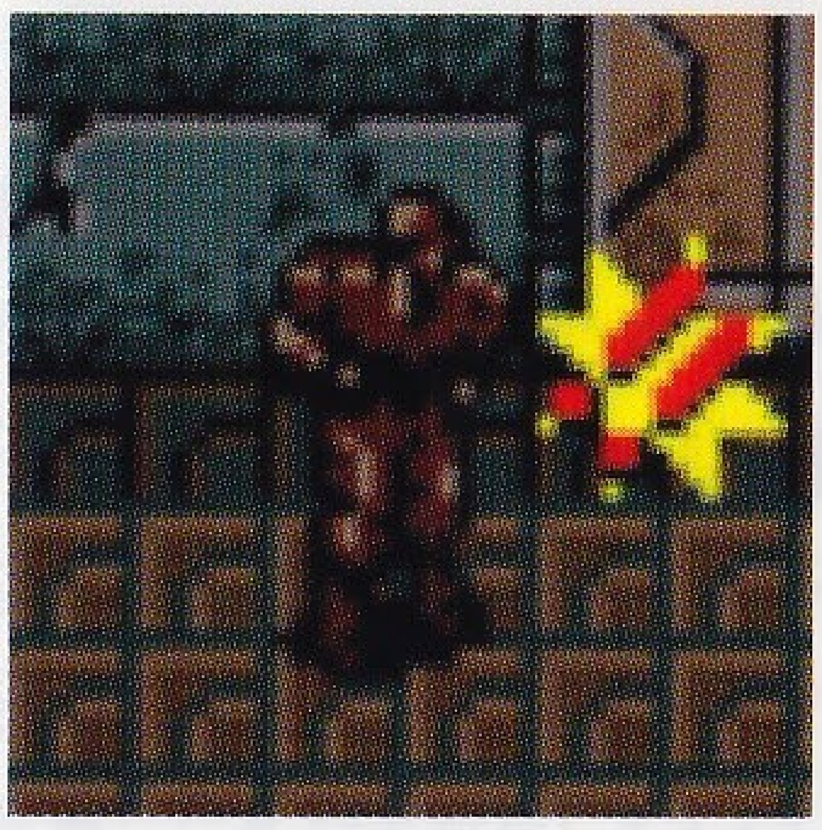
［潜入モード］　プレイヤーが敵に発見される前の普段の状態です。

［発見モード］　プレイヤーが敵に発見されると、敵は発見モードに入ります。

発見されると多くの敵兵が集まり、激しく攻撃を仕掛けてきます。見つからないように進みましょう。
発見された時の状態により、発見モードから脱する方法が異なります。

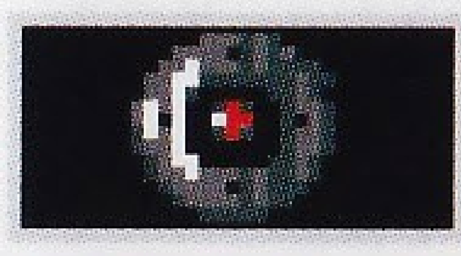
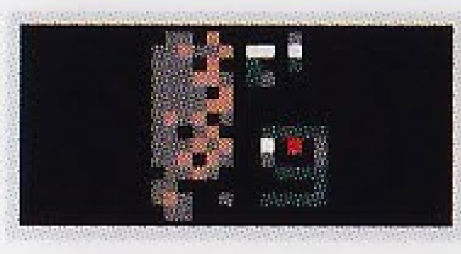
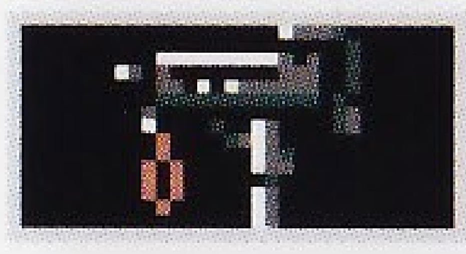


1. プレイヤーが敵に発見された時の表示が「!」の場合、画面内の敵のみが攻撃してきます。画面内の敵すべてを倒すか、別の画面に移動すると潜入モードに戻ります。

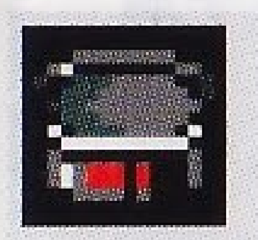
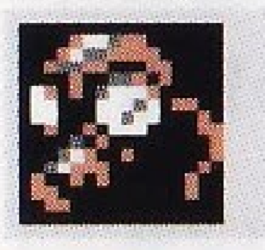
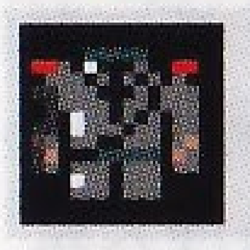
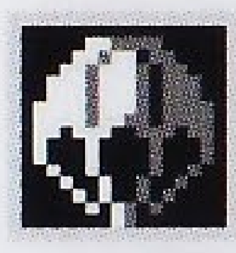
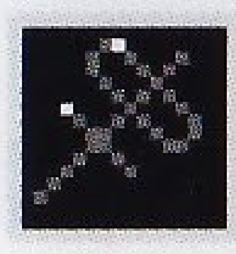
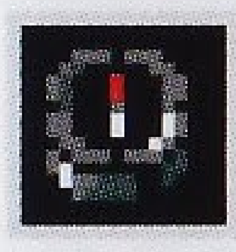
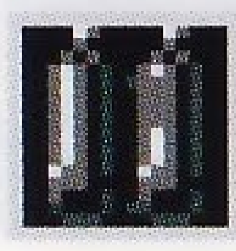


2. プレイヤーが敵に発見された時の表示が「!!」の場合と、カメラ・センサーに見つかった場合、画面外からも支援の攻撃があります。この場合はプレイヤーが別画面に移動しても、敵が追いかけてきます。一定数の敵を倒すか、エレベーターに乗るなどして別エリアに入ると潜入モードに戻ります。

【武器一覧】

アイコン	名称	機能・性能
	ハンドガン	小銃。■ボタンで発射。サプレッサー装着可能。
	地雷	プレイヤーがセットできる地雷。1画面内、3つまでセット可能。
	プラスティック爆弾	セットすると、タイマーで爆発します。1画面内、1つセット可能。
	リモコンミサイル	方向キー／左スティックで自由に操作できるミサイル。ミサイル操作中は、プレイヤーは移動できません。
	グレネードランチャー	グレネード弾を発射できます。
	サブマシンガン	■ボタンを押し続けると、オート連射になります。サプレッサー装着可能。
	ロケットランチャー	ロケット弾を発射する強力な武器。

【装備品一覧】

アイコン	名称	機能・性能
	煙草	あなたの健康を損なうおそれがありますので吸いすぎに注意しましょう。 喫煙マナーをまもりましょう。
	カード	扉を開けます。扉の種類によって、カードナンバーが異なります。
	レーション	装備品メニューでカーソルを合わせて、○ボタンを押すと 1個消費してLIFEを少し回復します。 または装備している状態でダメージを受ける等でLIFE値が ゼロになると、自動的にレーションを消費してLIFEを回復します。
	双眼鏡	現在の画面から移動できる1画面先の画面を見ることができます。 ただし、室内では使えません。
	ガスマスク	ガス地帯で必要です。
	ダンボール	?
	敵ユニフォーム	?
	ボム・ブラスト・スーツ	爆風、強風に耐えることのできる爆弾処理用防護服。
	赤外線ゴーグル	赤外線センサーの位置がわかります。
	パラシュート	屋上からの降下が可能になります。
	地雷探知機	地雷の位置がわかります。
	アンテナ	敵妨害電波の所でも通信可能になります。
	フラッシュ・ライト	地下道が明るくなります。
	解毒剤	毒にやられたときに使用するとLIFEが減少しません。
	コンパス	砂漠を縦断できます。
	ボデイ・アーマー	敵弾からのダメージが半減します。
	酸素ボンベ	水中で使用するとLIFEが減少しません。

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE®

本作品は、1990年にMSX2向けに発売された「メタルギア2 ソリッド・スネーク」の復刻版です。
※諸事情、及び、プラットフォームに合わせた遊びやすさ追求のため、
　一部、オリジナル版より改変を行っている部分がございます。ご了承ください。
※ MSX はMSXアソシエーションの商標です。

【ストーリー】

米、中ソなどの大国間の雪解けに始まり、各地の地域紛争も和解、緩和に向かい、ようやく世界は安定化の時代を迎えようとしていた。時に1990年代後半、まさに核の脅威の時代は終わりを告げ、新たな安定の新世紀、21世紀を迎えようとしていた。しかし、平和を好まない者達もいた——。中東で不穏な空気が高まっていた。ソ連、中国、中近東に隣接する小国、ザンジバーランドに軍事政権が樹立。ザンジバーランドは世界各地の「廃棄用核兵器貯蔵庫」を襲撃、未だ未廃棄であった核兵器を奪い、世界で唯一の核武装を遂げた後、隣国に対して無差別侵攻を開始したのである。核を放棄した世界にとってザンジバーランドの核武装は文字通り、脅威となった。核保有を放棄した世界に再び、核の脅威が芽を出そうとしていた。

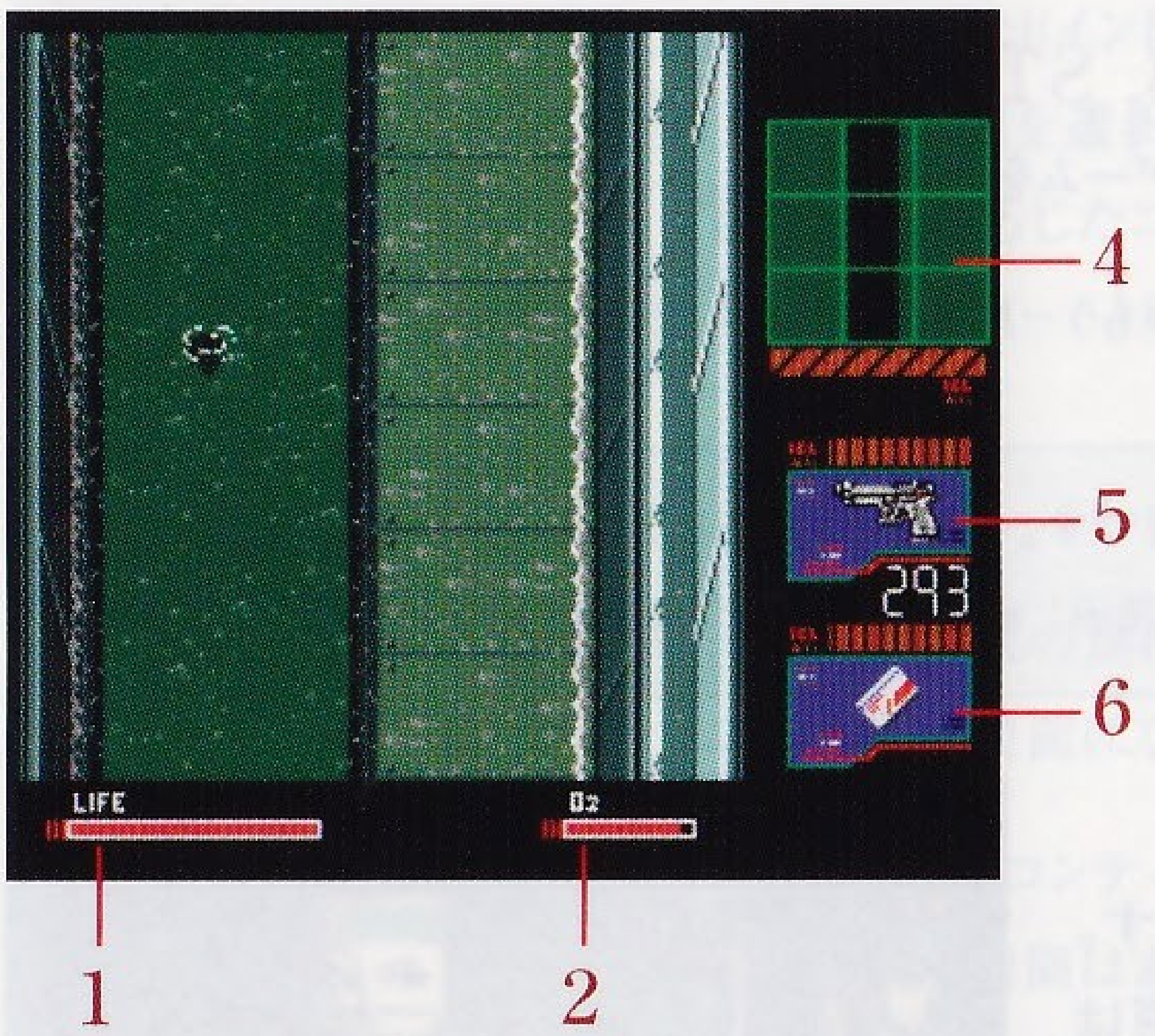
一方、30年は持つと言われた世界の石油資源の枯渇が予想以上に早く到来し、石油に代わる安全な代替エネルギーが得られないまま、世界は深刻なエネルギー危機に直面していた。そんな中、チェコの生物学者、キオ・マルフ（Kio Marv）博士により、高純度の石油を精製するという微生物（微細藻類）「OILIX（オイリックス）」が発明された。「OILIX」を巡って世界は再び緊張状態へと移行、アメリカでの学会に出席するためチェコを離れたマルフ博士は渡米途中、ザンジバーランドによって拉致されてしまう。ザンジバーランドは核兵器と「OILIX」で軍事優位を確保しようとしているのである。——僅か数ミクロンの微生物が、今、世界を左右しようとしている。
元FOXHOUND隊員のソリッド・スネークに極秘任務が下る。
ザンジバーランドに単独、潜入、キオ・マルフ博士を救出せよ！　世界を核の脅威から守れ!!

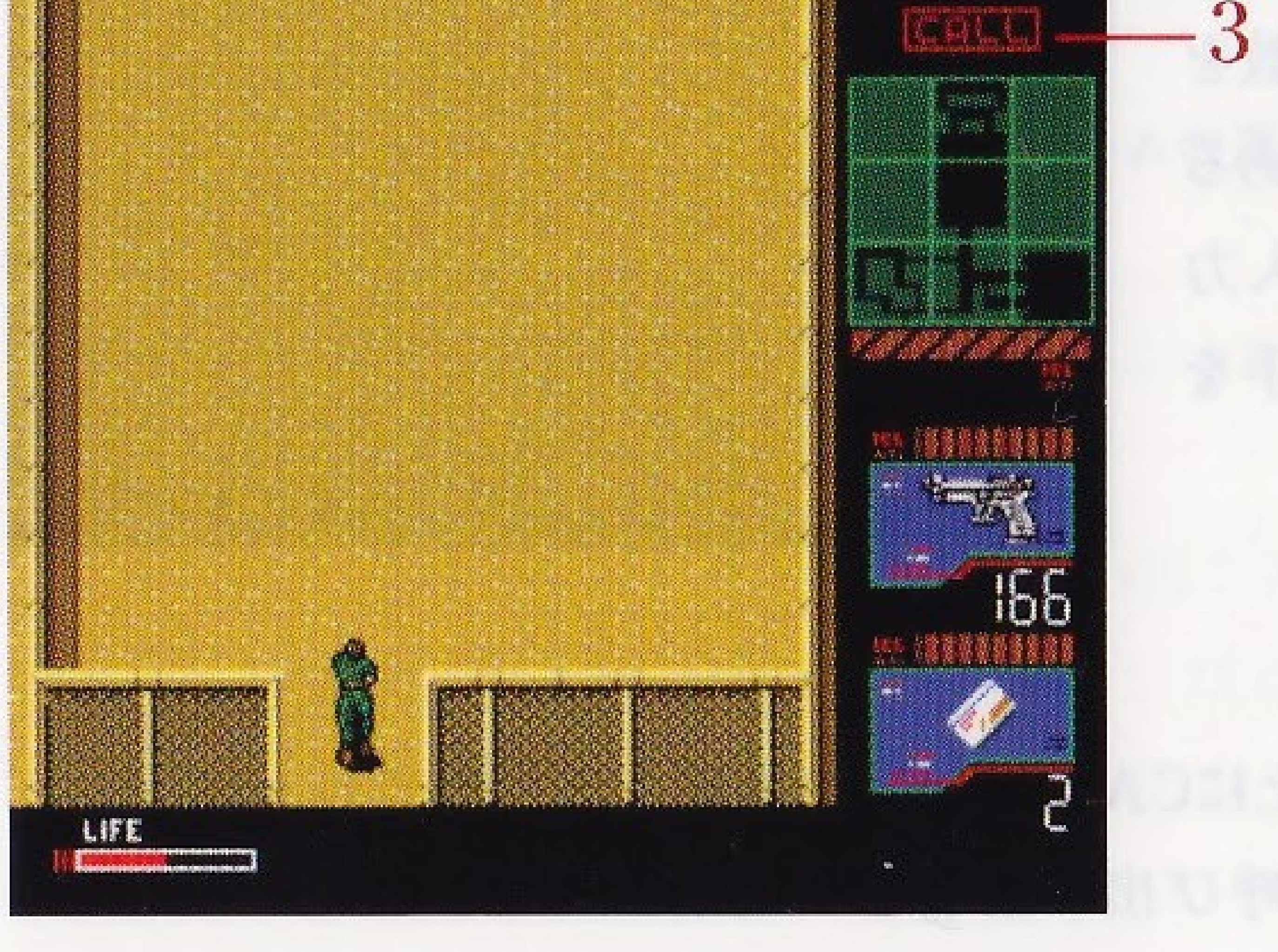
【基本の基本】

プレイヤーの目的はソリッド・スネークとなって、ザンジバーランドに潜入、拉致されている科学者キオ・マルフ博士を無事救出することです。その為に必要な情報、武器、装備を集めて任務を遂行して下さい。

1. タイトル画面でGAME STARTを選択し、ゲーム難易度をORIGINALまたはEASYから選ぶとゲームが始まります。
2. 敵や弾に当たるとプレイヤーのLIFEゲージが減ります。LIFEゲージがなくなるとゲームオーバーになります。
3. ゲームスタート時、プレイヤーは煙草以外に何もアイテムを持っていません。武器、装備はトラックや武器庫にあります。探し出して取得してください。また、見張り兵をパンチで倒すとアイテムを落とすことがあります。
4. 扉を開けるにはその扉にあったナンバーのカードが必要です。
5. ビル内のフロア移動はエレベーターで行います。
6. 無線機は敵や要塞の状況、ヒントなどさまざまな情報を与えてくれるアイテムです。通信相手によって情報の種類、質が異なります。上手な無線機の使い方を見つけて下さい。
7. ザンジバーランドにいる子供達からはさまざまな情報を聞きだすことができます。ただし、子供を傷つけるとプレイヤーのLIFEが減少します。
8. プレイヤーは特定のボス敵を倒すとレベルが上がります。レベルが上がると、LIFEと所有個数制限のあるアイテムの最大値が増えます。

【画面の説明】





1. LIFEゲージ

特定のボス敵を倒すと最大値が増えます。

2. O2ゲージ

水中やガス地帯で表示される酸素残存量です。O2ゲージがゼロになるとLIFEゲージが減少していきます。

※通常、O2ゲージは表示されておらず、
水中やガス地帯でのみO2ゲージが表示されます。

3. メッセージランプ

プレイヤーに対して外部から無線機に通信が入った時、CALL音とともに、画面右上に「CALL」サインが点滅します。必ず受信するようにしましょう。また、ガストラップに対しての警告メッセージ「GAS」も伝えてくれます。

4. 動体反応レーダー

詳細は動体反応レーダーのページへ(→P.73)

5. 武器

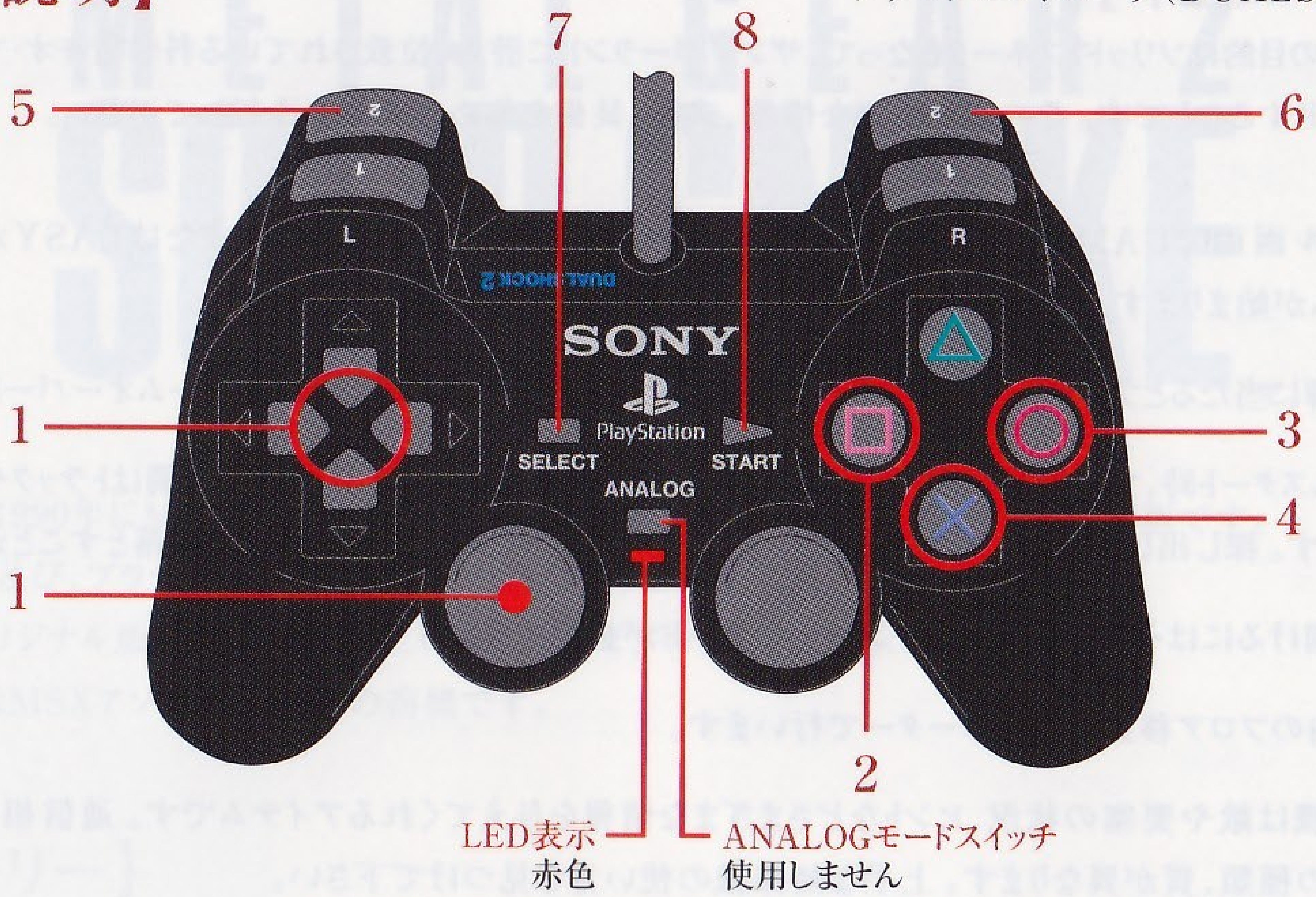
画面右の武器ウィンドウにプレイヤーが使用している武器と残り弾数を表示します。

6. 装備

画面右の装備ウィンドウにプレイヤーが使用している装備品と残り個数を表示します。

【操作説明】

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）



1. 方向キー／左スティック
カーソル移動（メニュー画面時）
プレイヤーキャラの移動（斜め移動はできません）

2. ◻ボタン：武器ボタン
装備した武器を使用します。

3. ○ボタン：パンチボタン
パンチを繰り出します。
エレベータを操作します。

4. ×ボタン：ホフクボタン
立ち／ホフクを切り替えます。

5. L2ボタン※
装備セレクトウィンドウを開きます。

6. R2ボタン※
武器セレクトウィンドウを開きます。

7. SELECTボタン※
無線機モードへの切り替えをおこないます。

8. STARTボタン※
ゲームを一時中断し、メニュー画面を開きます。

※もう一度押すとゲーム画面に復帰します。

このゲームはアナログコントローラ（DUALSHOCK 2）専用です。プレイするときはコントローラ端子1に差してください。ゲームを起動すると自動的にアナログモード（LED表示：赤色）になります。振動機能は使用しません。

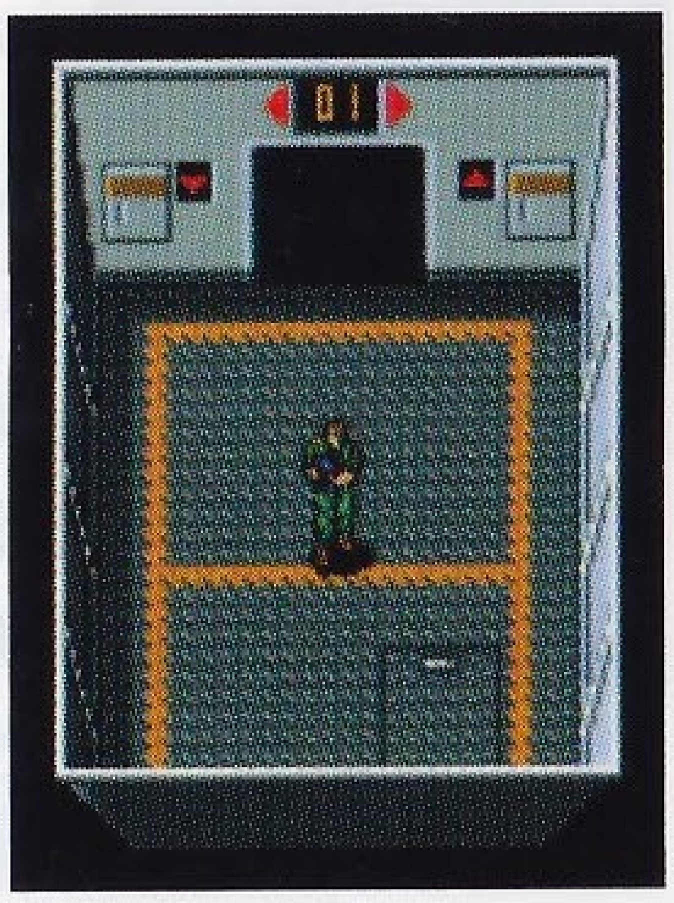
【無線機の使い方】

ゲーム中にSELECTボタンを押すと無線機モードに入ります。無線機モード中、ゲームはポーズ状態になります。その間は敵に発見されることはありません。
無線機モードでは、方向キー/左スティックの左右で周波数を合わせ、○ボタンで通信を開始します。通信をしたことがある相手と通信を行うときは方向キー/左スティックの下を入力すると、ウィンドウが表示されますので、通信したい相手を選んで○ボタンを押すと通信を開始することができます。

CALLについて

通信相手から呼び出し（CALL）があった場合、画面右上にCALLサインが表示されます。
CALLサインが表示された画面で無線モードに入ると呼び出し相手との通信が始まります。

【エレベーターの使い方】



エレベーター扉の横には必ずエレベーターを呼ぶボタンがあります。
扉に貼紙があるエレベーターはそのフロアに止まりません。

エレベーターの呼び方

エレベーター扉の横にあるボタンにパンチを当ててエレベーターを呼びます。
しばらくしてエレベーターが到着すると扉が開くので中に入ります。

※ボタンを押す時にも物音がします。敵に感づかれないように気をつけてください。

上昇ボタン ▲　　下降ボタン ▼

エレベーターの操作

エレベーター内の扉右側に「▲」ボタン、左側に「▼」ボタンがあり、「▲」ボタンにパンチを当てると1フロア上昇、「▼」ボタンにパンチを当てると1フロア下降します。扉は移動中は閉まり、各フロアへ到着すると開きます。
どのフロアにいるかは扉上部に数字で表示されています。
10階区切りにしか止まらないエレベーターでは10階分ずつの移動になります。
エレベーターの最上階、最下階に着いているときはそれ以上「▲」「▼」ボタンを押しても反応はありません。

※エレベーター内ではレーダーは使えません。

【セーブ／ロード】

［セーブ］　セーブはプレイ中にメニュー画面で「データセーブ」を選択し行います。
直前に通過したコンティニューポイント※での状態がセーブされます。

［ロード］　タイトル画面でLOAD GAMEを選択すると、セーブデータ選択画面が表示されます。データを選択するとセーブした場所に応じたコンティニューポイントからゲームを再開することができます。

【ゲームオーバー】

プレイヤーのLIFEゲージがなくなったり、敵の罠に引っかかるとゲームオーバーになります。
ゲームオーバー後は、コンティニュー選択画面になります。

［CONTINUE］　ゲームオーバー直前のコンティニューポイントからゲームを再開することができます。
コンティニュー回数に制限はありません。

［EXIT］　タイトル画面に戻ります。セーブは行われないので注意して下さい。

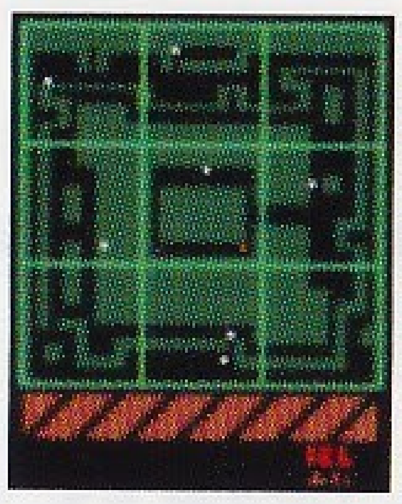
※コンティニューポイント
エリアやフロア間の移動、イベント前後など、ゲームの進行上の節目となるポイントを指します。

【潜入マニュアル】

●見張り兵やカメラ、センサーに発見されないように隠れながら進むようにしましょう。
●敵兵の視界は下図のように45度あります。この中にプレイヤーが入ると、発見されてしまいます。
●動体反応レーダーを見ながら敵の動きを読み、見つからないように進んでください。
発見された場合は状況により、戦うか隠れるか判断し、うまくピンチを切り抜ける方法を見つけてください。
●ホフク移動で戦車や机、床などの下に潜って隠れることができます。敵の追跡をまくのに非常に便利です。
ただし、体の一部分でも出ていると発見されてしまいます。
●通信相手から呼び出し（CALL）があった場合、CALLサインが表示されます。
通信では重要なアドバイスを受けることができるので、なるべく受信するように心がけましょう。
●銃火器を使用すると銃声・爆音で敵に発見されてしまいます。ハンドガンとサブマシンガンはサプレッサーを装備することにより、銃声で敵に見つかることはなくなります。
●レーション、弾薬はなるべく最大制限数まで補給して、次の戦闘に備えましょう。

【警戒モード】

敵の警戒モードには潜入モード、物音モード、危険モード、回避モードがあります。



［潜入モード］

プレイヤーが敵兵や監視カメラなどに発見されていない通常の状態です。敵兵は自分の持ち場（巡回ルート）を歩き、異常がないかをチェックしています。また、各種のセンサーも可動して潜入者がいないかどうか警戒しています。レーダーは機能していますので、レーダー内の敵の動きを読み取り、見つからないように進んでください。このモードで物音（パンチや足音）をたてると敵兵は見張りを中止して、音の発生地点へ確かめにやってくる物音モードになります。

［物音モード］

敵兵は巡回ルートを離れて周辺を調べます。異常がないのを確認すると、再び巡回ルートに戻っていき潜入モードに戻ります。

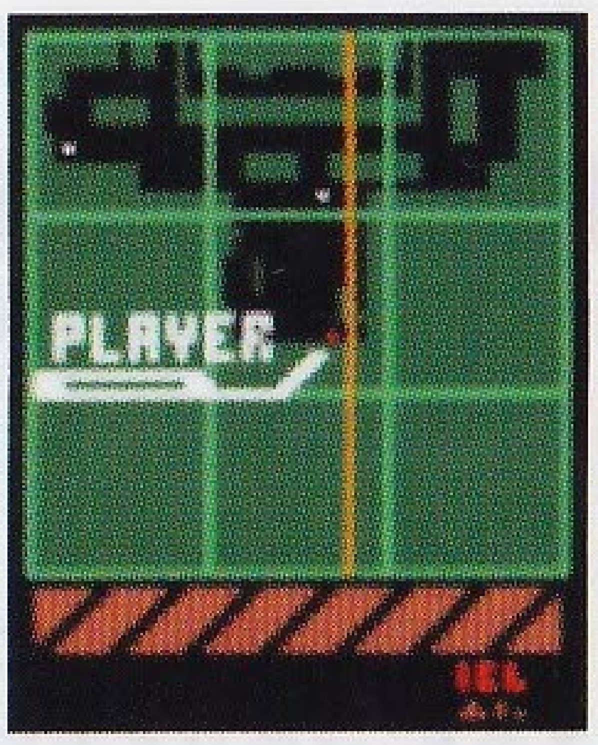
［危険モード］

プレイヤーが見張りやセンサーに発見されると危険モードになります。BGMが変わり、敵は仲間を呼んで攻撃してきます。レーダーには「危険」と表示され、プレイヤーの残りLIFEが数字で表示されます。

［回避モード］

危険モードの状態で敵のいない他の画面に逃げ込むと回避モードになります。このとき、プレイヤーを追いかけて2名の追手が追跡してきます。追手は一定時間、画面内でプレイヤーを探し回ります。レーダーに「回避」と表示され、追手の残り追跡時間が数字で表示されます。

【動体反応レーダー】



プレイヤーがいる画面を中心とした9画面分に下記の対象物を表示します。

● 赤い光点：プレイヤー、マルフ博士の発信機
○ 白い光点：敵、地雷※
■緑のフレーム：マップ

※地雷は地雷探知機を装備している時のみ表示されます。

レーダーは、危険モードや回避モード、狭い室内や特定の場所では使えなくなります。また、敵がステルスの場合にも表示されません。危険モードでは、レーダー上に「危険」の文字とLIFEが表示されます。
回避モード時には、レーダー上に「回避」の文字と回避モード解除までのタイマーが表示されます。

※スティンガーミサイル装備時には、ターゲットが表示されます。方向キー／左スティックでターゲットを操作して○ボタンでスティンガーミサイルを撃つことができます。スティンガーミサイル装備時にはプレイヤーの移動はできません。

【周波数リスト】

	通信相手	周波数	情報の特性
	ロイ・キャンベル	140.85	作戦指令官としてプレイヤーに助言、命令を与えてくれます。
	マスター・ミラー	140.38	心理的なアドバイスからサバイバルテクニックまでサバイバル教官としての助言、ヒント、アイデアを与えてくれます。
	ジョージ・ケスラー	140.93	敵兵器や傭兵などについて詳しく、弱点や倒し方について教えてくれます。
	ホーリー・ホワイト	140.15	ザンジバーランド内について詳しく、主に要塞の設備やシステムについて教えてくれます。
	ヨハン・ヤコブセン	140.40	動物全般について詳しく、動物に関する情報を教えてくれます。

※他にも通信できる相手がいるかもしれません。
※周波数はゲームの進行に応じて変更されることがあります。

【タップコード】

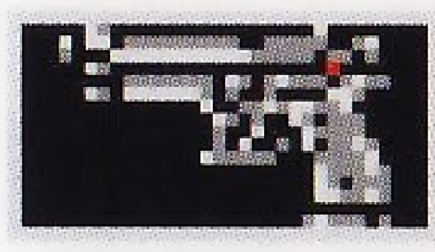
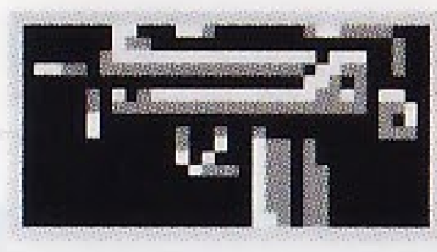
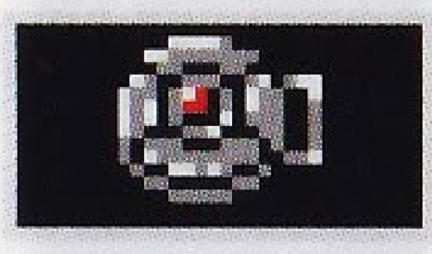
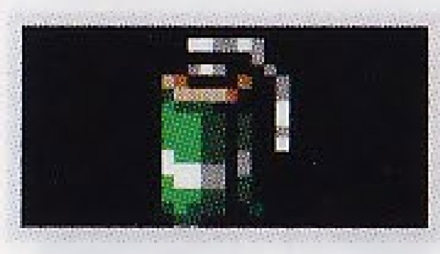
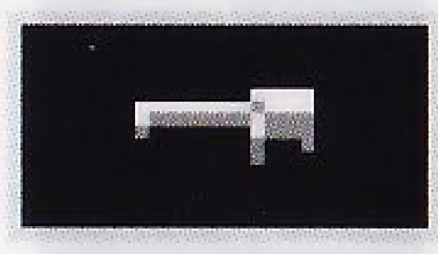
A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5
6	7	8	9	0

タップコードとは北ベトナムの捕虜収容所（捕虜たちの間ではハノイ・ヒルトンと呼ばれた）で使われていた通信方法です。古くは朝鮮戦争中にも使われたといわれています。

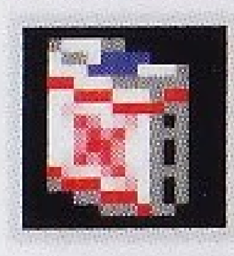
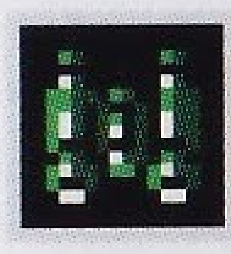
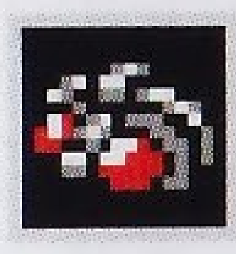
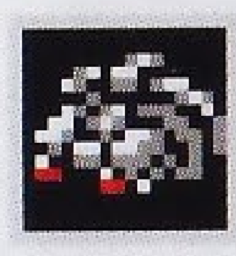
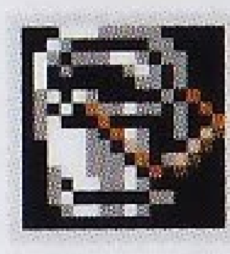
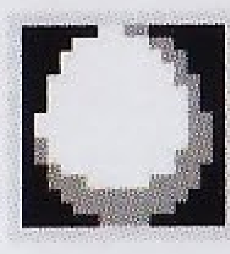
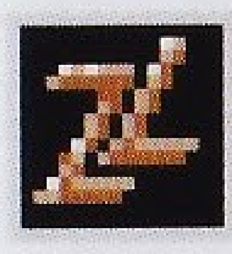
通信方法の基本はタップ、いわゆる物音を使った暗号解読です。信号を送る側は右図をもとに壁や床、パイプをたたいて信号を送り、受ける側はこのタップ信号を右図に従って解読します。このようにして捕虜同士で言葉を交わさずに情報交換が行われていました。

最初にタテの列、一回たたけば一列目、二回たたけば二列目、タテを送信した後に少し間をおいてから同じようにヨコの列を送り（たたき）ます。

【武器一覧】

アイコン	名称	機能・性能
	ハンドガン	アメリカ軍用制式ピストルとして採用されているセミオートマチックピストル。サプレッサー装着可。弾補給可。
	サブマシンガン	アメリカの小型軽量SMG。●ボタンを押し続けるとフルオートになります。サプレッサー装着可。弾補給可。
	グレネード	アメリカ製着発信管式破片手榴弾。地面に到達すると爆発します。落下地点はターゲット上。
	スティンガーミサイル	携帯式対空ミサイル。レーダー内の照準をカーソル移動させ、●ボタンで発射。レーダー内であれば画面外への攻撃も可能。
	リモコンミサイル	手動目視線指令方式により発射後のミサイルと目標を目視によるカーソル操作で方向を修正できます。
	プラスティック爆弾	変形可能な軽量高性能爆薬。●ボタンでセット。レーダー内であれば画面外でも●ボタンで爆破できます。
	地雷	●ボタンでセット、ホフクで真上を通ると回収。探知機があればレーダー上に白い点で映ります。レーダー内に最大16個セット可能。
	カムフラージュ・マット	あらゆる地形に対応できるカムフラージュ・マット。●ボタンでセット、真上を通ると回収。下に潜れば見えなくなります。
	ガス・グレネード	暴動鎮圧用手榴弾。爆発するとCNガスを風下に噴出します。風下での使用は危険です。
	マウス	仕掛やセンサーを発見するのに使うダミーロボット。物音モードの解除にも使えます。●ボタンでプレイヤーの前方へ走ります。
	ライター	どこにでも売っている100円ライター。使用方法は不明。
	サプレッサー	ハンドガンとサブマシンガンを使用しても銃声で発見されなくなります。取得すると自動的にOPTION設定されます。
	弾薬	ハンドガンとサブマシンガンで使用する弾。ハンドガンかサブマシンガンを所有するまでは、取得することができません。

【装備品一覧 1】

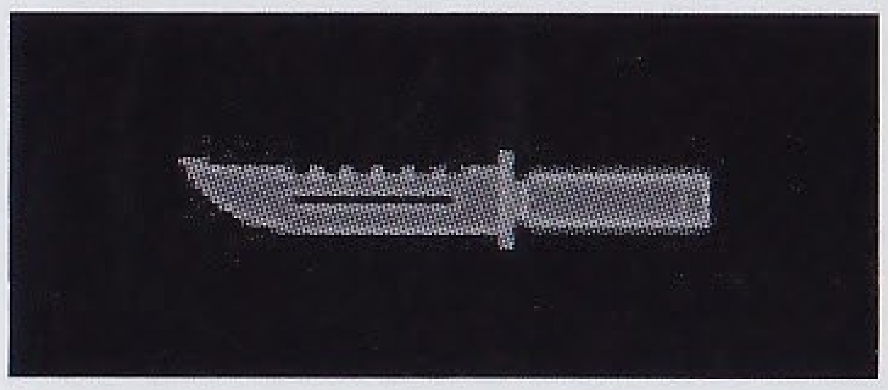
アイコン	名称	機能・性能
	煙草	あなたの健康を損なうおそれがありますので吸いすぎに注意しましょう。 喫煙マナーをまもりましょう。
	双眼鏡	これを使うとプレイヤーを中心に上下左右の画面を見ることが可能。
	暗視ゴーグル	暗闇でも真昼のように見えるゴーグル。 これを装備すればいかなる暗闇でも見えるようになります。
	赤外線ゴーグル	熱源の分布を視覚化する暗視装置。 これを装備すると赤外線センサーの位置がわかります。
	ガスマスク	これを装備すると毒ガス・エリアでO_2ゲージが2倍になり、 減り方も遅くなり、耐久時間が延びます。ガス・グレネードにも有効。
	ボディ・アーマー	敵からのダメージが半減する防弾チョッキ。 サイレント・パートナー・スペシャルといわれ、銃弾にのみ有効。
	酸素ボンベ	これを装備すると水中でO_2ゲージが2倍になり、減り方も遅くなり、 潜水時間が長くなります。水上に上がれば再び満タンに戻ります。
	地雷探知機	これを装備すると地雷がレーダー上に白い光点となって映ります。 プレイヤーの仕掛けた地雷も同様に反応します。
	ハンググライダー	戦場での利用価値は無し。使用方法は不明。
	ダンボール	宅配便のどこにでもあるようなダンボールの箱。 ザンジバーランド行きの伝票が貼られています。使用方法は不明。
	バケツ	トイレ掃除用の金製ゴミバケツ。かなり丈夫な代物。 使用方法は不明。
	風邪薬	塩化リゾチーム配合の鼻炎用風邪薬。くしゃみ、はな水、はなづまり、 なみだ目に効きます。15才以上、1回、1カプセル。
	カセットテープ	グスタヴァのロッカーにあったカセットテープ。 ザンジバーランドの国歌が録音されています。
	タマゴ	バイオラボにあったタマゴ。食べられません。使用方法は不明。
	ブローチ	グスタヴァがくれたブローチ。ザンジバーランドのマークがモチーフに されています。使用方法は不明。グスタヴァの匂いがします。
	スプレー	ジメチルエーテル、LPガスを使った強燃性のラッカー用スプレー。 火気厳禁と書かれています。色はメタリックグレー。

【装備品一覧 2】

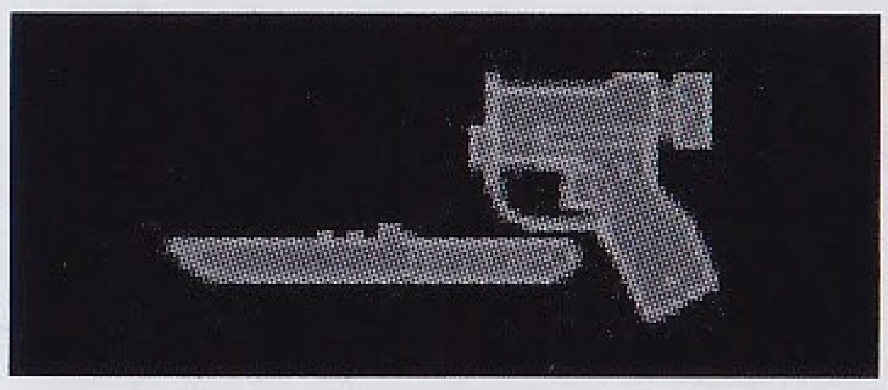
アイコン	名称	機能・性能
	カード	ザンジバーランドで使用されているICカード。
	レッド・カード	カード1から3を代用するマスターカード。
	ブルー・カード	カード4から6を代用するマスターカード。
	グリーン・カード	カード7から9を代用するマスターカード。
	レーション 【B1ユニット】	装備品メニューでカーソルを合わせて、◎ボタンを押すと1個消費してLIFEを少し回復します。または装備している状態でダメージを受ける等でLIFE値がゼロになると、自動的にレーションを消費してLIFEを回復します。 牛肉、豚肉、ハムエッグ、ツナフィッシュ、チョコレート、クラッカーを含む。
	レーション 【B2ユニット】	装備品メニューでカーソルを合わせて、◎ボタンを押すと1個消費してLIFEを少し回復します。または装備している状態でダメージを受ける等でLIFE値がゼロになると、自動的にレーションを消費してLIFEを回復します。 豆とミートボールのトマト煮、豆とフランクフルトのトマト煮、 牛肉のポテト煮を含む。
	レーション 【B3ユニット】	装備品メニューでカーソルを合わせて、◎ボタンを押すと1個消費してLIFEを少し回復します。または装備している状態でダメージを受ける等でLIFE値がゼロになると、自動的にレーションを消費してLIFEを回復します。 スライスハム、鶏と七面鳥肉、スパゲッティ、チーズ、コーヒーを含む。

その他データ

主要武器一覧 1

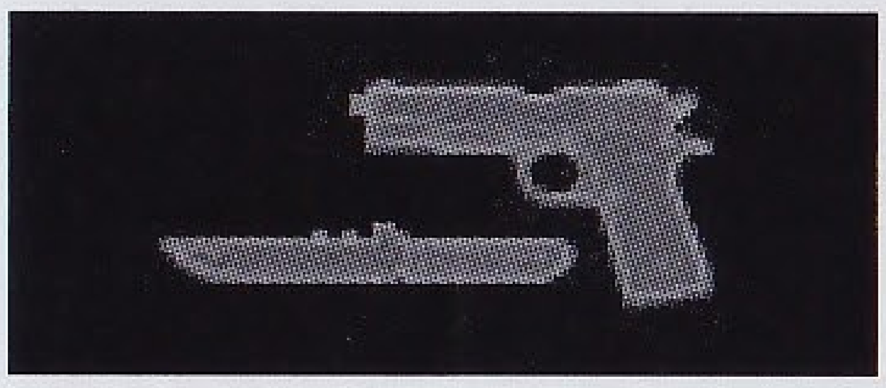


サバイバルナイフ ［SURVIVAL KNIFE（KNIFE）］
ナイフ。CQC可能。
◉ボタンを軽く押すと振り、◉ボタンを強く押すと突き。



EZGUN ［EZGUN（EZGUN）］
初心者向け麻酔銃。CQC可能。サプレッサー機能、レーザーポインタ標準装備。L1ボタンでズームイン/アウト。
難易度で「VERY EASY」を選択しているときのみ、装備しているだけでカムフラージュ率が80%以上になり、スタミナ回復。

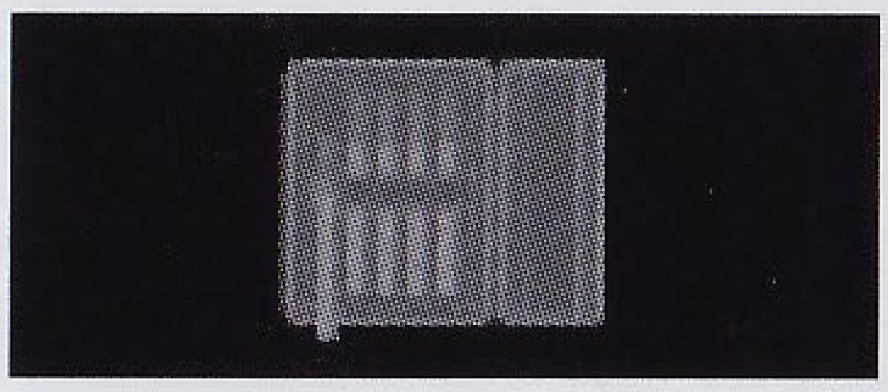
Mk22 ［Mk22］⇔［SUPPRESSED Mk22（Mk22/SP）］
ハンドガン。麻酔銃。CQC可能。
サプレッサー装着可能。
一発リロードタイプの麻酔銃。



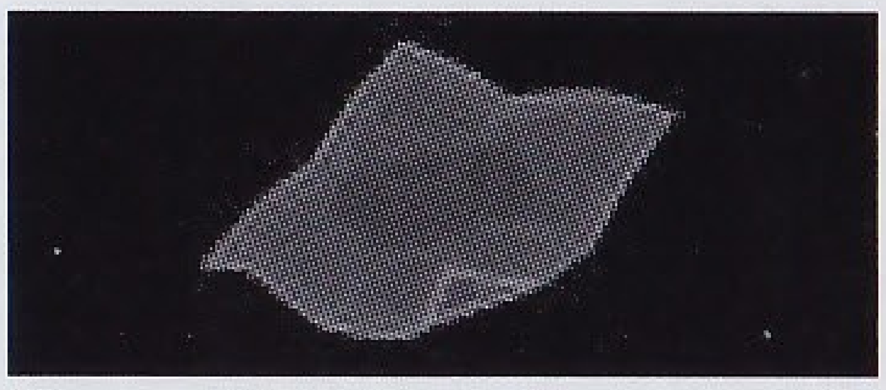
M1911A1 ［M1911A1］
⇔［SUPPRESSED M1911A1（M1911A1/SP）］
45口径のハンドガン。CQC可能。
サプレッサー装着可能。

シングルアクションアーミー
［SINGLE ACTION ARMY（SAA）］
リボルバー式拳銃。
装弾に若干の時間がかかる。発射された弾丸は跳弾する。

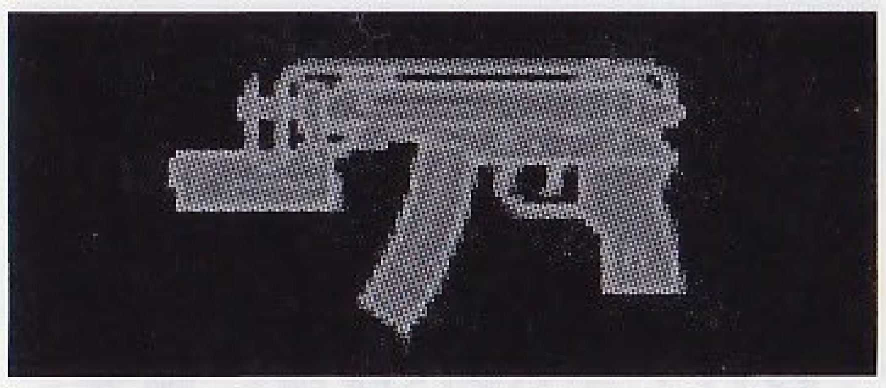
フォーク ［FORK］
ナイフと同じように使用することが出来る。CQC可能。
◉ボタンを軽く押すと振り、◉ボタンを強く押すと突き。



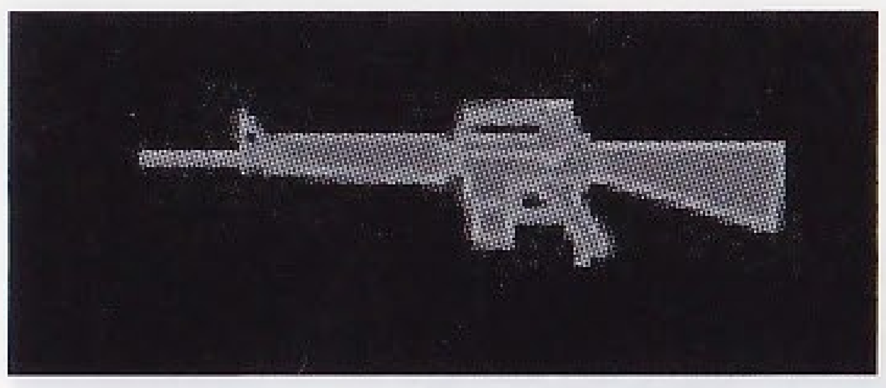
タバコ型麻酔ガス銃 ［CIG GAS-SPRAY（CIG SPRAY）］
タバコに偽装した麻酔ガススプレー。CQC可能。
1回押すと1吹き、5回噴霧するとリロード。



麻酔ハンカチ ［HANDKERCHIEF（HANDKER）］
麻酔薬のついたハンカチ。CQC可能。
◉ボタンを押すとハンカチを振って薬をまく。
CQCで掴んだ相手を眠らせることができる。
◉ボタンを押すか、CQCで眠らせると使用可能回数が減少。



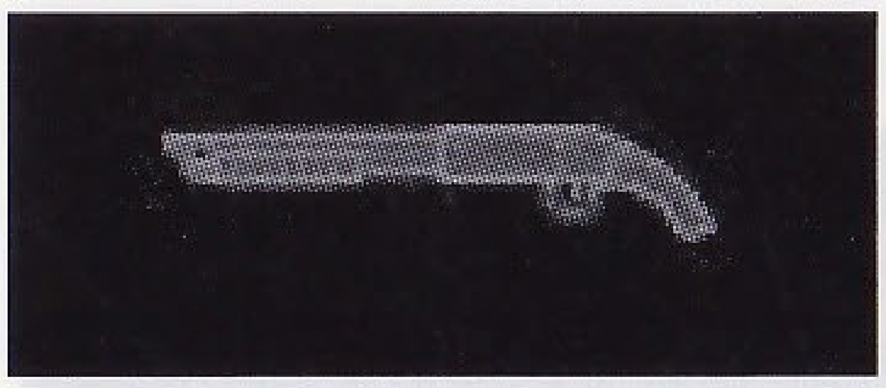
スコーピオン［SCORPION］
腰だめ撃ちの小型サブマシンガン。レーザーポインタ標準装備。
「セミオート」「フルオート」の切り替えが可能。



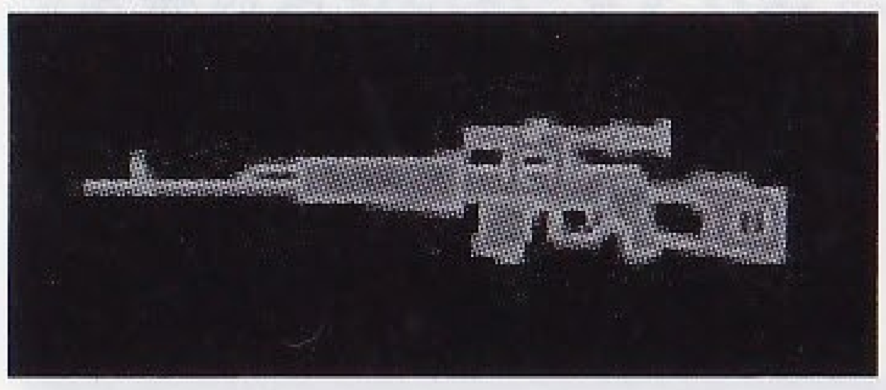
XM16E1［XM16E1］
⇔［SUPPRESSED XM16E1（XM16E1/SP）］
連射可能なライフル。サプレッサー装着可能。
「セミオート」「3点バースト」「フルオート」の切り替えが可能。

AK-47［AK-47］
突撃銃（アサルトライフル）。
L1ボタンで肩付け照準。
「セミオート」「フルオート」の切り替えが可能。

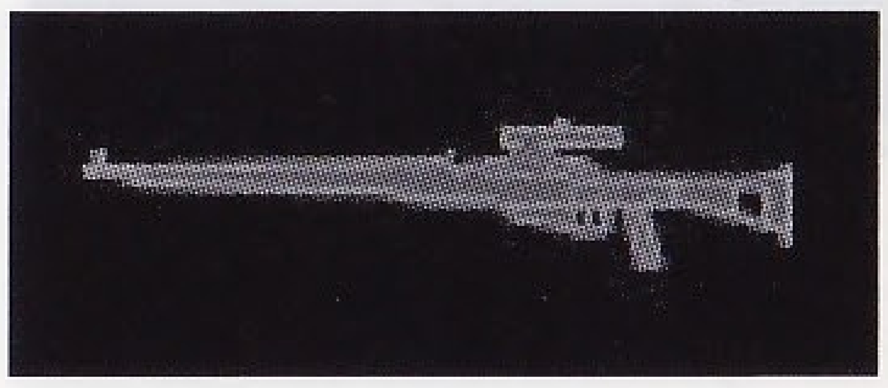
M63［M63］
軽機関銃。
腰だめ撃ちのマシンガン。



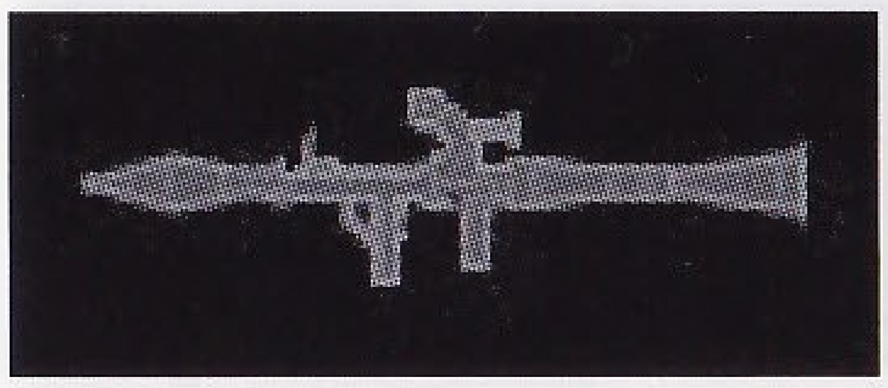
M37［M37］
ショットガン。
敵の近くで撃つと威力が大きい。



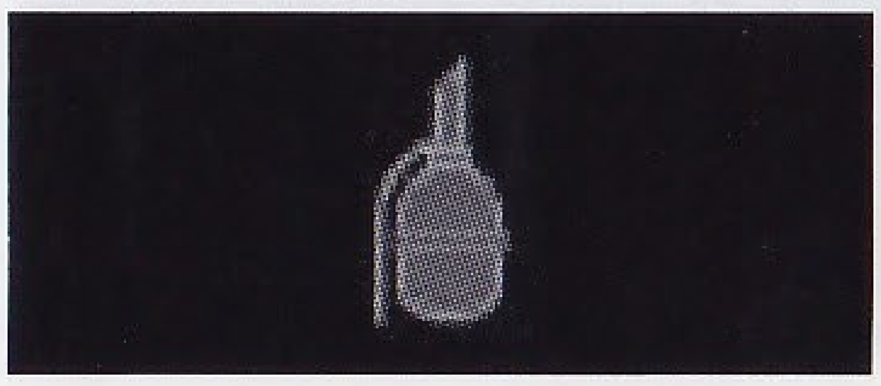
SVD［SVD］
スナイパーライフル。ドラグノフ。装備すると主観カメラ強制。
遠距離射撃に有効。L1ボタンを押すと照準を覗く。
スコープの倍率を3倍、10倍に切り替え可能。



モシン･ナガン［MOSIN NAGANT（MOSIN N）］
麻酔弾用スナイパーライフル。装備すると主観カメラ強制。
L1ボタンを押すと照準を覗く。
スコープの倍率を3倍、10倍に切り替え可能。



RPG-7［RPG-7］
ロケット砲。装備すると主観カメラ強制。
L1ボタンを押すとスコープを覗く。
破壊力は大きいがリロードに時間がかかる。

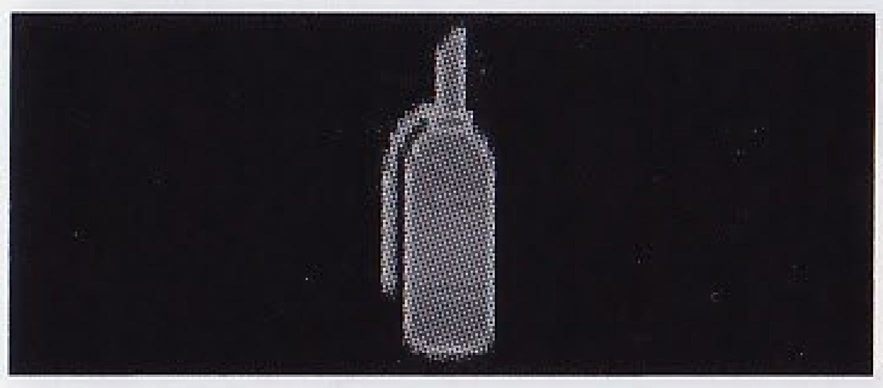


グレネード［GRENADE］

投擲用対人破片手榴弾。ロシア製ハンドグレネード。

□ボタンを押すと構え、離すと投げる。

□ボタンを押す強さで投擲距離が変化。投げてから約3秒後に爆発。



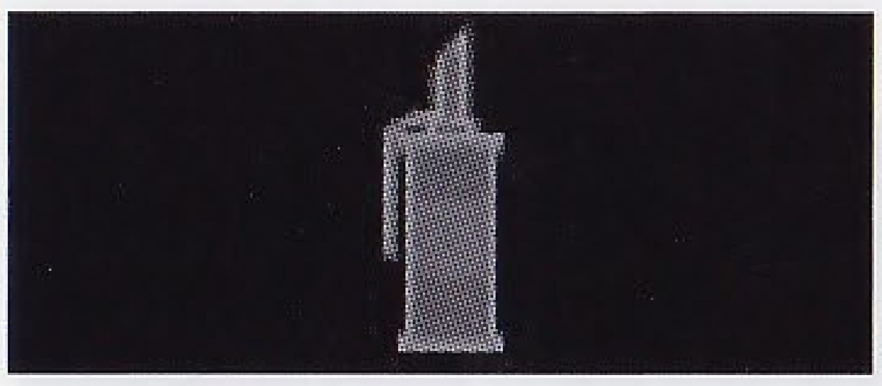
白燐手榴弾［WP GRENADE(WP G)］

焼夷手榴弾。爆発すると炎を飛ばし周囲の敵を燃やす。

地面に落ちた火は一定時間燃焼を続ける。

□ボタンを押すと構え、離すと投げる。

□ボタンを押す強さで投擲距離が変化。投げてから約3秒後に爆発。



スタングレネード［STUN GRENADE(STN G)］

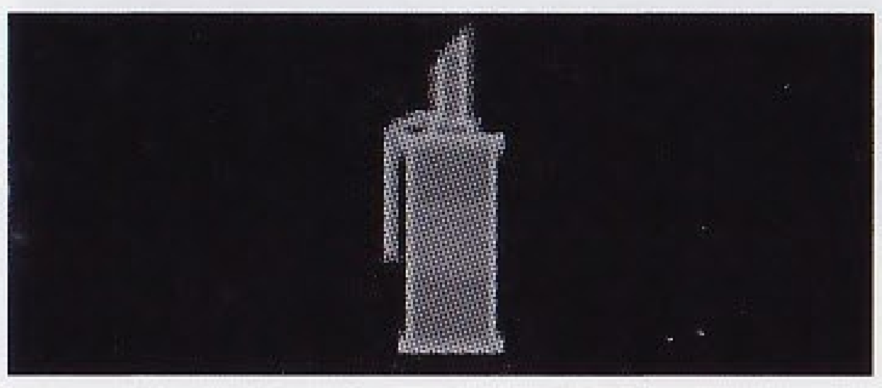
特殊閃光音響手榴弾。

爆発すると周囲の敵を気絶させ、少し離れた敵兵をふらつかせる。

スネークの向きと距離により、フラッシュの時間は変化。

□ボタンを押すと構え、離すと投げる。

□ボタンを押す強さで投擲距離が変化。投げてから約3秒後に爆発。



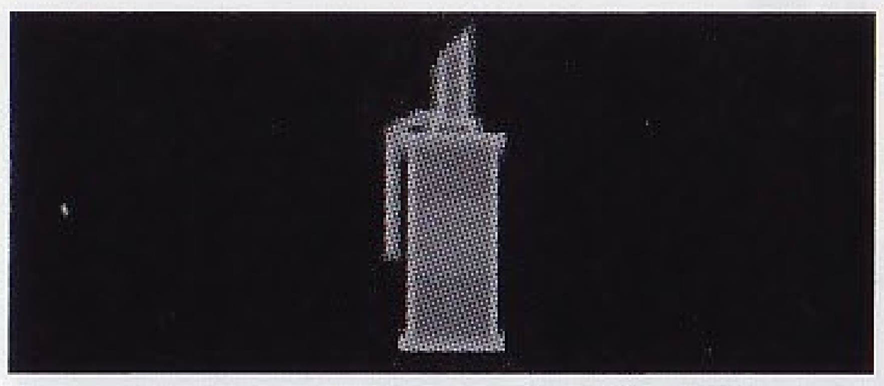
チャフグレネード［CHAFF GRENADE(CHF G)］

電子妨害手榴弾。敵兵の無線などを一定時間動作不能にできるが、

その間自分の動体探知器、アクティブソナーなども使用不能になる。

□ボタンを押すと構え、離すと投げる。

□ボタンを押す強さで投擲距離が変化。投げてから約3秒後に爆発。

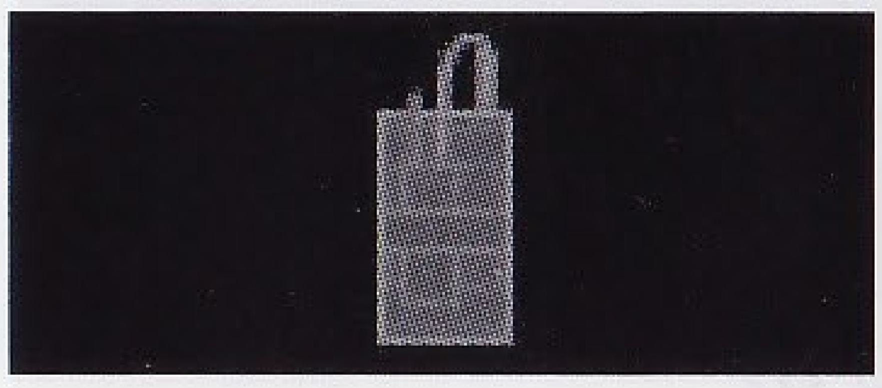


スモークグレネード［SMOKE GRENADE(SMOKE G)］

発煙手榴弾。煙の壁が敵兵の視界を遮り、戦闘不能にする。

□ボタンを押すと構え、離すと投げる。

□ボタンを押す強さで投擲距離が変化。投げてから約3秒後に爆発。

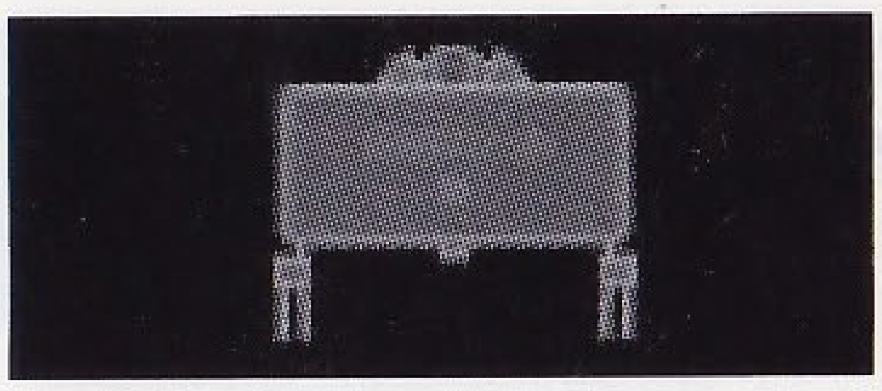


TNT［TNT］

スイッチ式の爆弾。

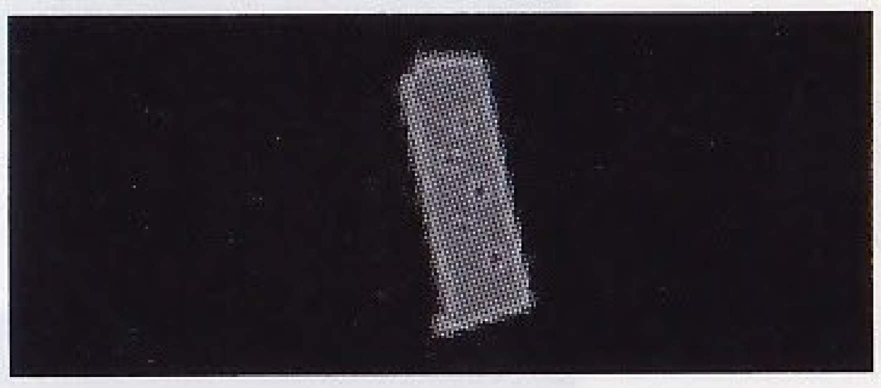
□ボタンで設置後、○ボタンで爆破。

爆破はTNT装備時のみ可能。

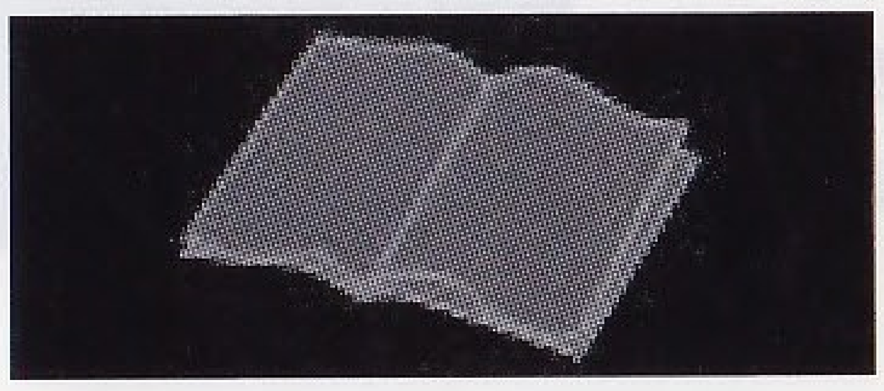


クレイモア［CLAYMORE］
指向性地雷。
■ボタンで設置。範囲内に敵兵やスネークが入ると爆発。
ホフクで近づくと回収できる。

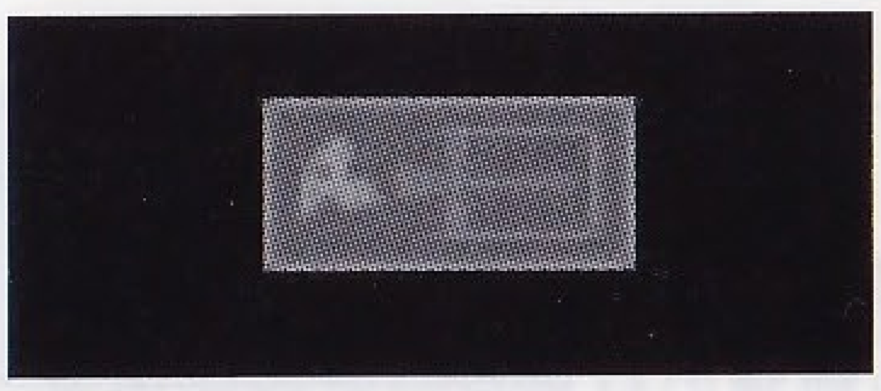
松明［TORCH］
照明、武器、放火、牽制と、多くの用途を持つ。
■ボタンで着火、非着火切り替え。
◎ボタンを押すと棍棒として使用し、打撃攻撃を行う。
着火時に◎ボタン連打でコウモリなどを追い払える。
火の先をしばらく敵にあて続けると発火させられる。



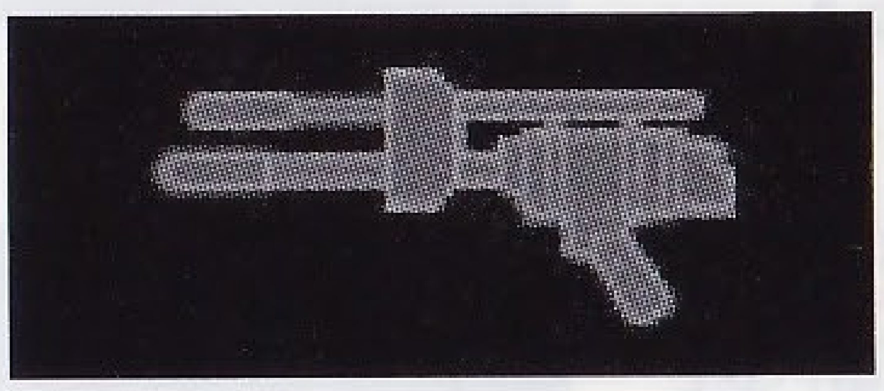
マガジン［MAGAZINE］
銃の空弾倉。■ボタンを押すと構え、離すと投げる。
■ボタンを押す強さで投擲距離が変化。
物音を立て、敵の注意をそらさせる。



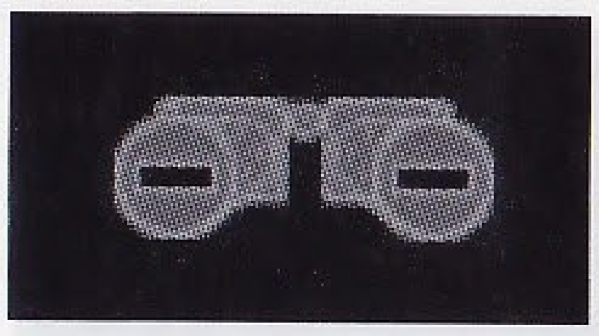
雑誌［BOOK］
グラビア雑誌。
■ボタンを押すとその場に雑誌を置く。
発見した敵兵の注意をそらさせる。



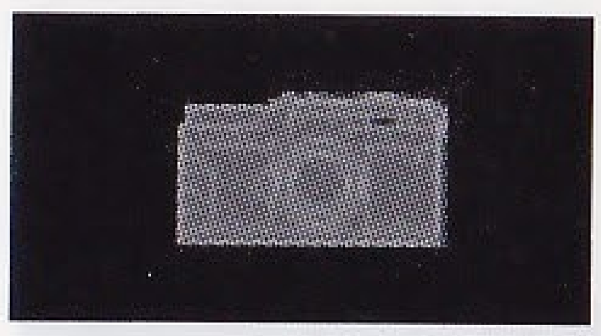
ネズミ捕り［MOUSETRAP］
動物生け捕り用の設置型トラップ。
■ボタンを押すと設置。ホフクで近づくと回収できる。
引っかかった動物は食糧アイテム化し、エサ用のチーズは消費。



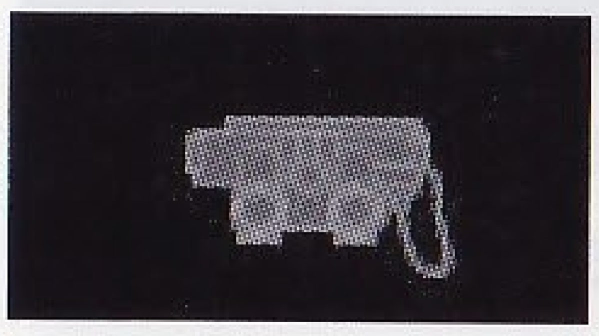
指向性マイク［DIRECTIONAL MIC（MIC）］
前方への指向性を強くしたマイク。装備すると主観で構える。
遠くにいる敵や小動物の音が壁をも突き抜けて聞こえる。



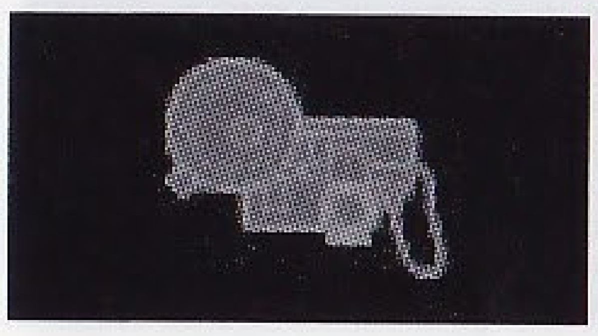
双眼鏡［BINOCULARS(SCOPE)］
可変倍率双眼鏡。遠距離から偵察を行うことができる。
△/□ボタンでズームイン/アウト。



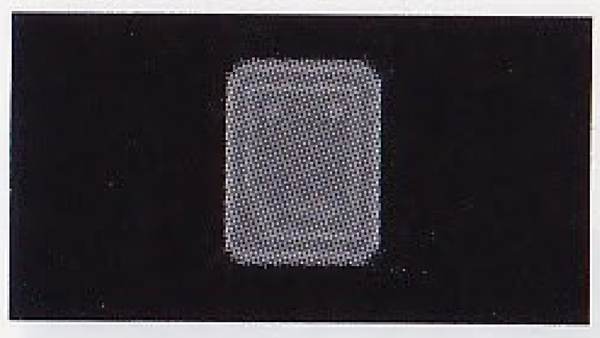
カメラ［CAMERA］
撮影用カメラ。△/□ボタンでズームイン/アウト。○ボタンで撮影。
撮影時に、"PlayStation 2"本体とPSP®（PlayStation®Portable）専用ソフト「メタルギアアシッド 2」が起動されたPSP®（PlayStation®Portable）本体を、USBケーブルで接続していると、立体特殊写真を撮影することができる。（→P.58を参照）



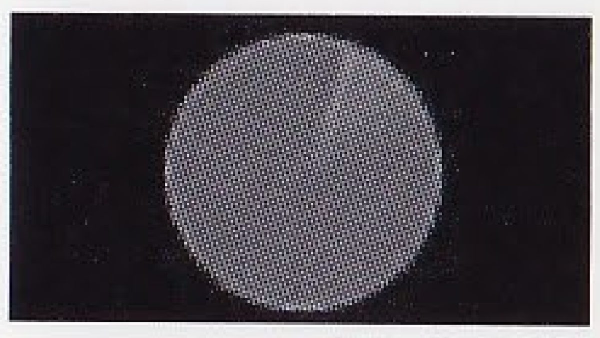
サーマルゴーグル［THERMAL GOGGLES(THERM G)］
パッシブ型赤外線暗視装置。地形を透過して、敵・アイテム・小動物・トラップ等の位置等を見つけることができる。装備中はバッテリーを消費。



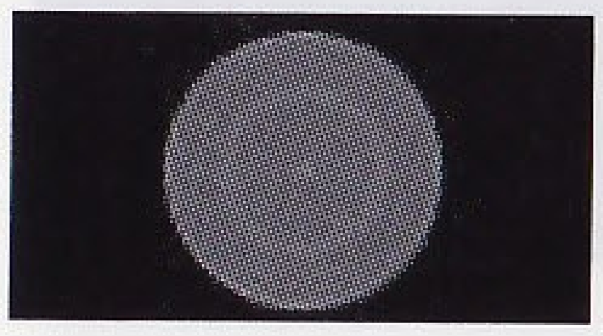
暗視ゴーグル［NIGHT VISION GOGGLES(NVG)］
光度を増幅する暗視装置。暗い場所でも明るく見える。使用中に明るいものを見ると一定時間焼きつくので注意が必要。装備中はバッテリーを消費。



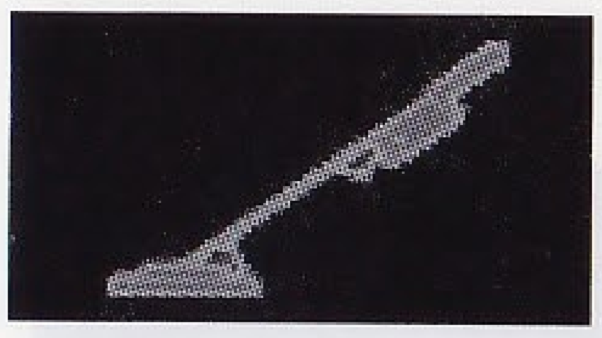
生体センサー［ANTI-PERSONNEL SENSOR(AP SENSOR)］
人間の生体反応を感知するセンサー。装備すると敵の接近を振動で知らせる。
主観カメラ中は見ている方向のみに反応。装備中はバッテリーを消費。



動体探知機［MOTION DETECTOR(MOTION D)］
動いている物を感知するセンサー。装備中は画面右上のレーダーに、動いている人や動物の位置を表示。動いていないと表示されない。装備中はバッテリーを消費。

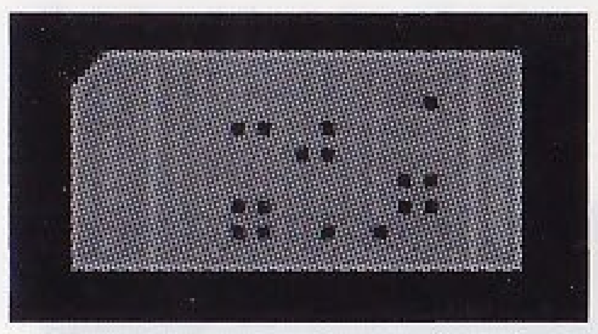


アクティブソナー［ACTIVE SONAR(SONAR)］
音波で人や動物の位置を探知するセンサー。装備中L3ボタンを押す（左スティックを押す）と音を発し、画面右上のレーダーに人や動物の位置を一定時間表示。
音を発するため近くの敵には気付かれるので使用時は注意が必要。
L3ボタンを押すごとにバッテリーを消費。



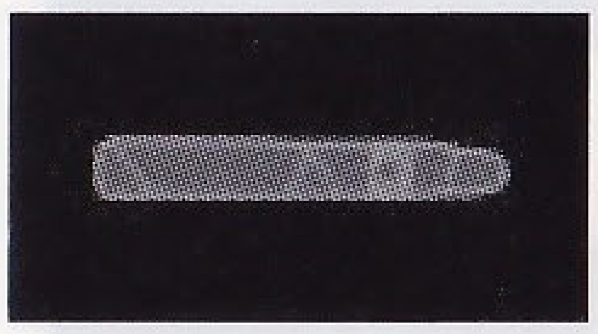
地雷探知機［MINE DETECTOR(MINE D)］
地雷探知機。近くにクレイモアがあると音で警告する。
装備中はバッテリーを消費。

※アイテムの中にはバッテリーを使用するものがあります。全アイテムが同じバッテリーを使用しています。
バッテリーは使用しなければ時間と共に回復し、スネークが行動しているとより多く回復します。
スタミナゲージの残量が多いほどバッテリーの回復速度は速くなります。



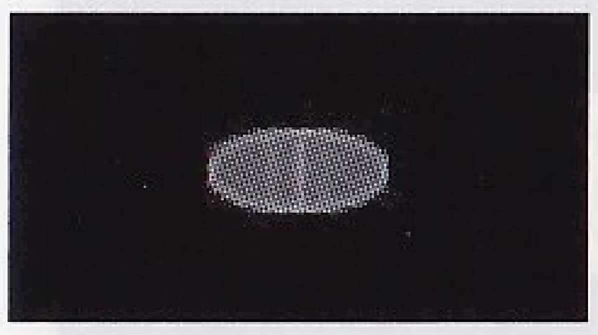
鍵［KEY］

施錠された扉を開けるための鍵。数種類存在する。



葉巻［CIGAR］

葉巻。装備すると火がつき煙が出る。
装備中はLIFEゲージが減る。健康のため吸いすぎには注意しましょう。

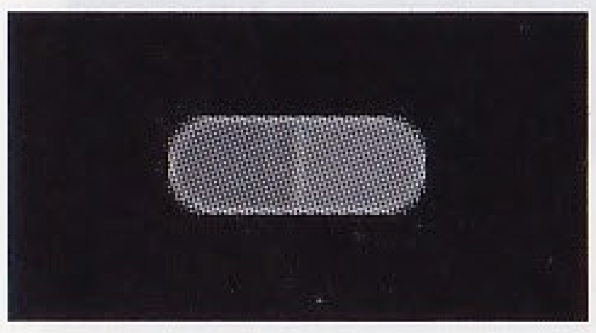


仮死薬［FAKE DEATH PILL(F.DEATH.P)］

一時的に仮死状態になることが出来る薬。
ウィンドウを開いて◎ボタンを押すと服用。

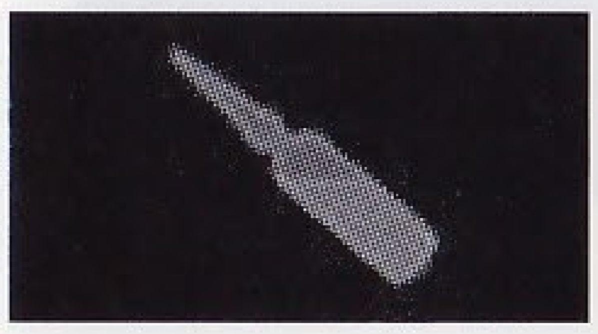
蘇生薬［REVIVAL PILL(REVIVAL.P)］

仮死状態を回復する薬。仮死薬服用による仮死状態の時にのみ服用できる。
服用しても減らない。奥歯に埋め込まれているためバックパックには入らない。
ウィンドウを開いて◎ボタンを押すと服用。



ペンタゼミン［PENTAZEMIN(PENTAZEMIN)］

一定時間、あらゆる銃の手ぶれを抑えられる薬。

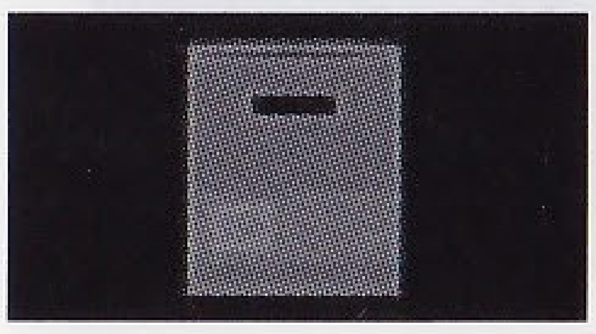


LIFE回復剤［LIFE MEDICINE(LF MED)］

LIFEを回復させる薬。装備品ウィンドウを開いて◎ボタンで使用。
また、装備しておくと体力が「0」になった時自動で使用。

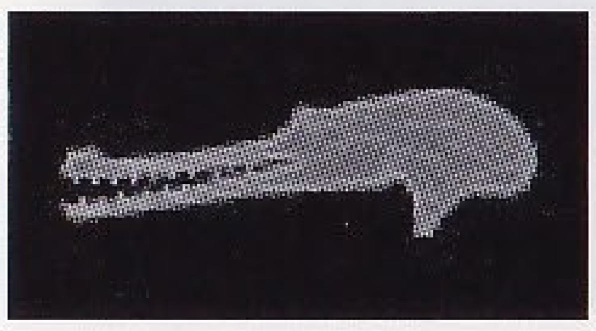
虫ジュース［BUG JUICE］

ワンプッシュ型の虫除け薬。装備品ウィンドウを開いた状態で◎ボタンを押すと
身体に吹きつける。1回使うごとに1消費。



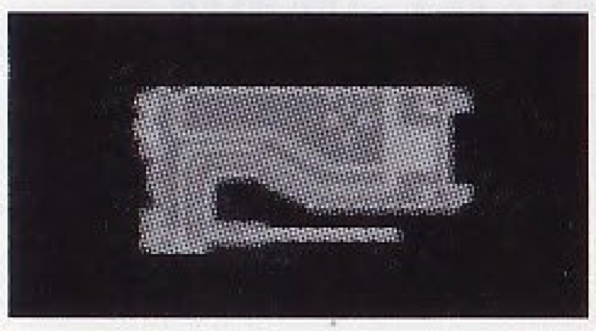
ダンボール［CARDBOARD BOX(C BOX)］

装備すると段ボール箱をかぶった状態になり、敵の目を欺くことができる。(効果のない
場所もある。)段ボール箱をかぶった状態での移動も可能。数種類存在する。



ワニキャップ［CROCODILE CAP(CROC CAP)］

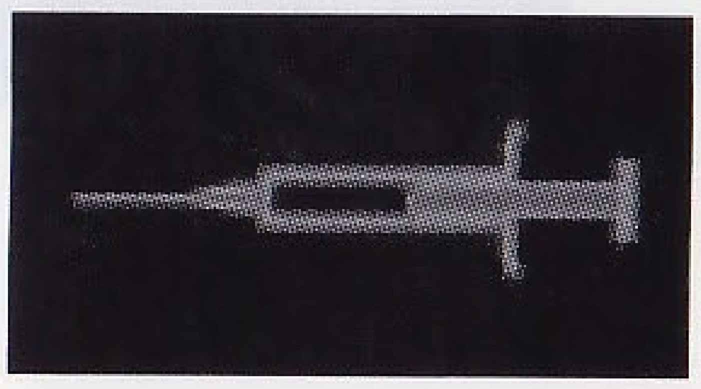
ワニのかぶり物。
装備中、水面下に潜水していると敵に発見されない。



ステルス迷彩［STEALTH］

自らの体を透明にし、周囲からほぼ姿を隠すことができる最新鋭の装備品。
オンラインモードでは装備中、バッテリーを消費するため連続使用には制限がある。

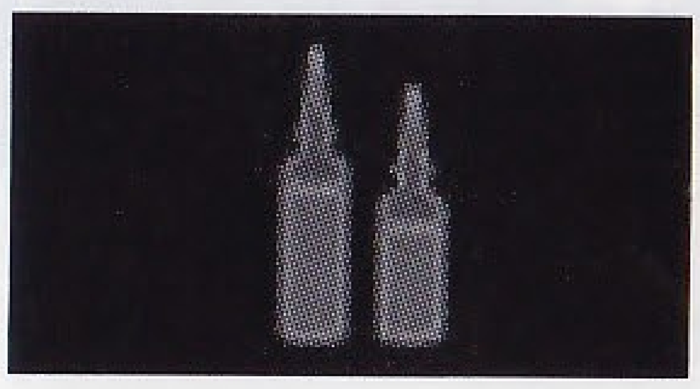
【薬物治療に用いる治療アイテム】



血清［SERUM(SERUM)］

注射型。

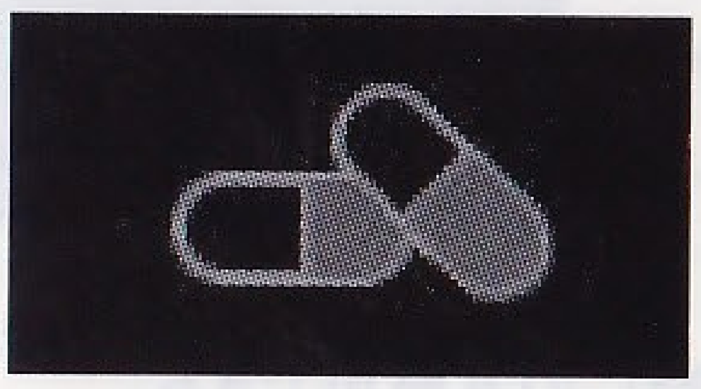
毒蛇に噛まれた際の治療などに使用。



解毒剤［ANTIDOTE(ANTIDOTE)］

服用型。

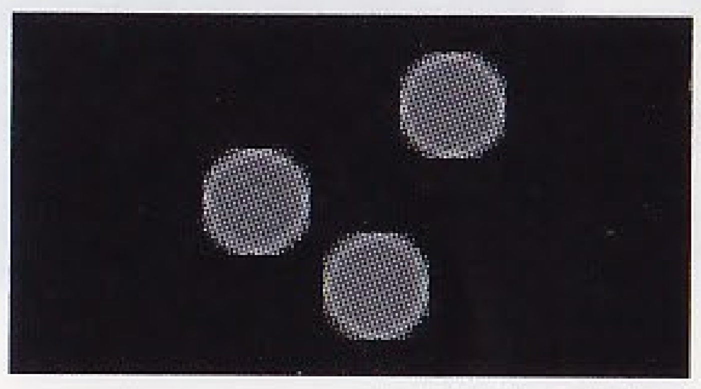
毒物を食べてしまった時などに使用。



風邪薬［COLD MEDICINE(C MED)］

服用型。

風邪を引いた時に使用。

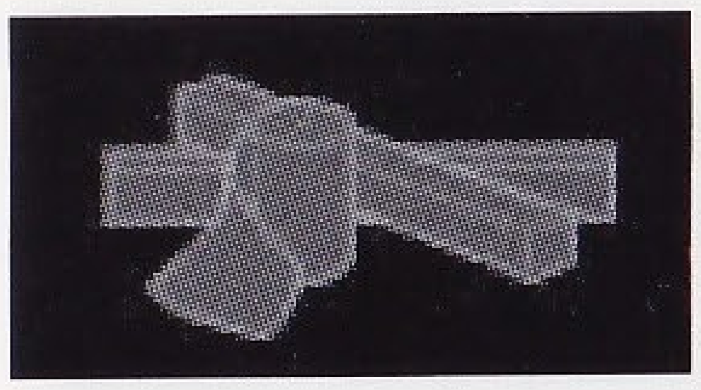


胃腸薬［DIGESTIVE MEDICINE(D MED)］

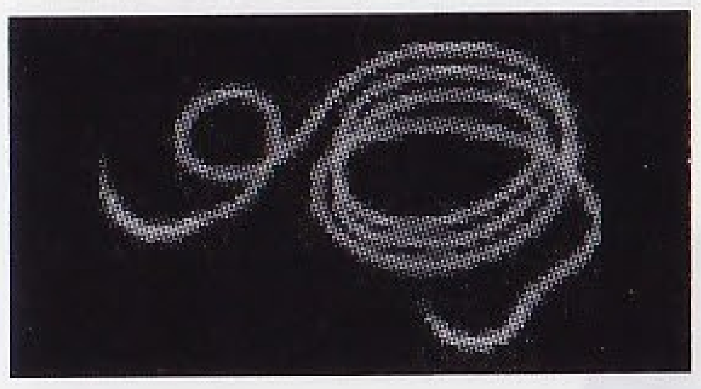
服用型。

腹痛を治す。

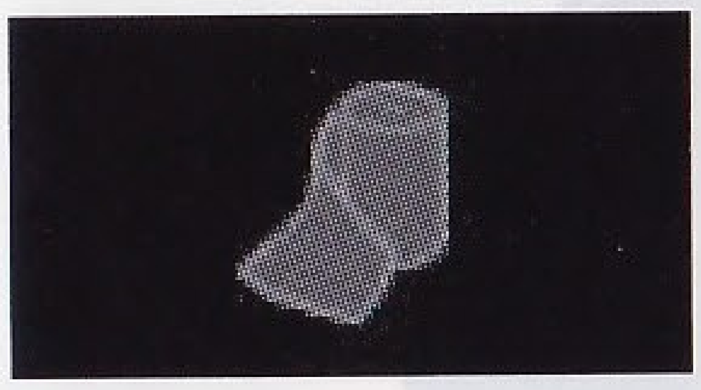
【外科治療に用いる治療アイテム】



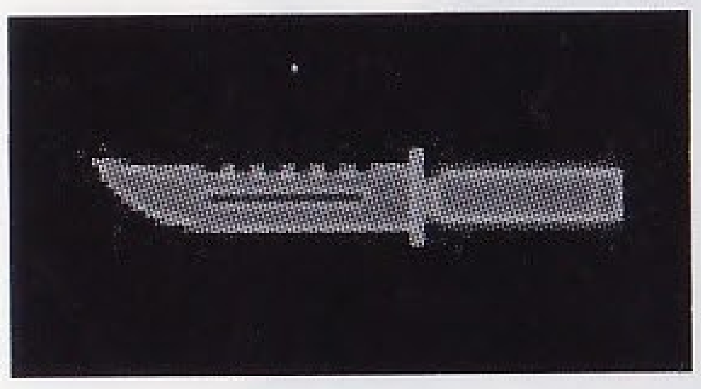
固定具［SPLINT］
部位指定型。
骨折の治療に有効。



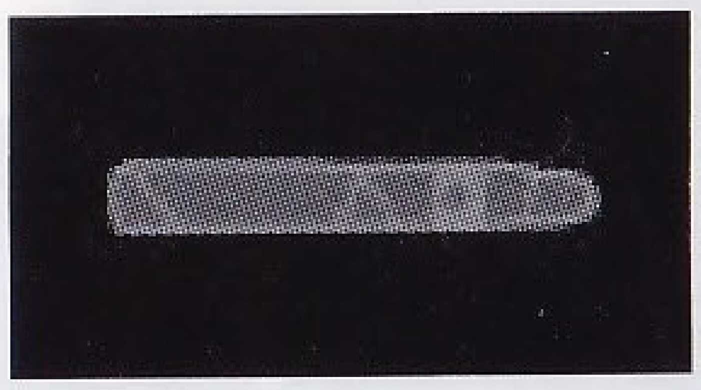
縫合セット［SUTURE KIT］
部位指定型。
使用すると切創の治療に有効。



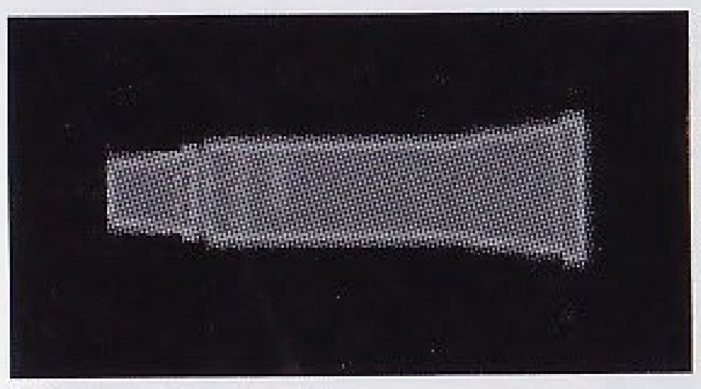
包帯［BANDAGE］
部位指定型。
切創や銃創や火傷や骨折の治療に有効。



サバイバルナイフ［SURVIVAL KNIFE(KNIFE)］
銃創、矢創などの治療に有効。ナイフで弾丸などを摘出する。
使用しても数は減らない。

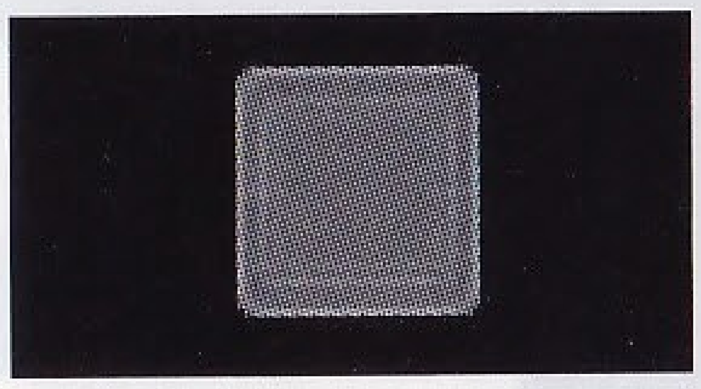


葉巻［CIGAR］
火で蛭を取り除く。
使用しても数は減らない。



軟膏［OINTMENT］
塗り薬。
火傷の治療に有効。

消毒薬［DISINFECTANT(DISINFECT)］
塗り薬。
切創や銃創の治療に有効。



止血材［STYPTIC］
部位指定型。
使うと出血が止まる。切創や銃創の治療に有効。

※動植物によってはキャプチャーすると治療に使用できるアイテムに変化する物があります。

キャラクター紹介 1

SNAKE
スネーク

EVA
エヴァ

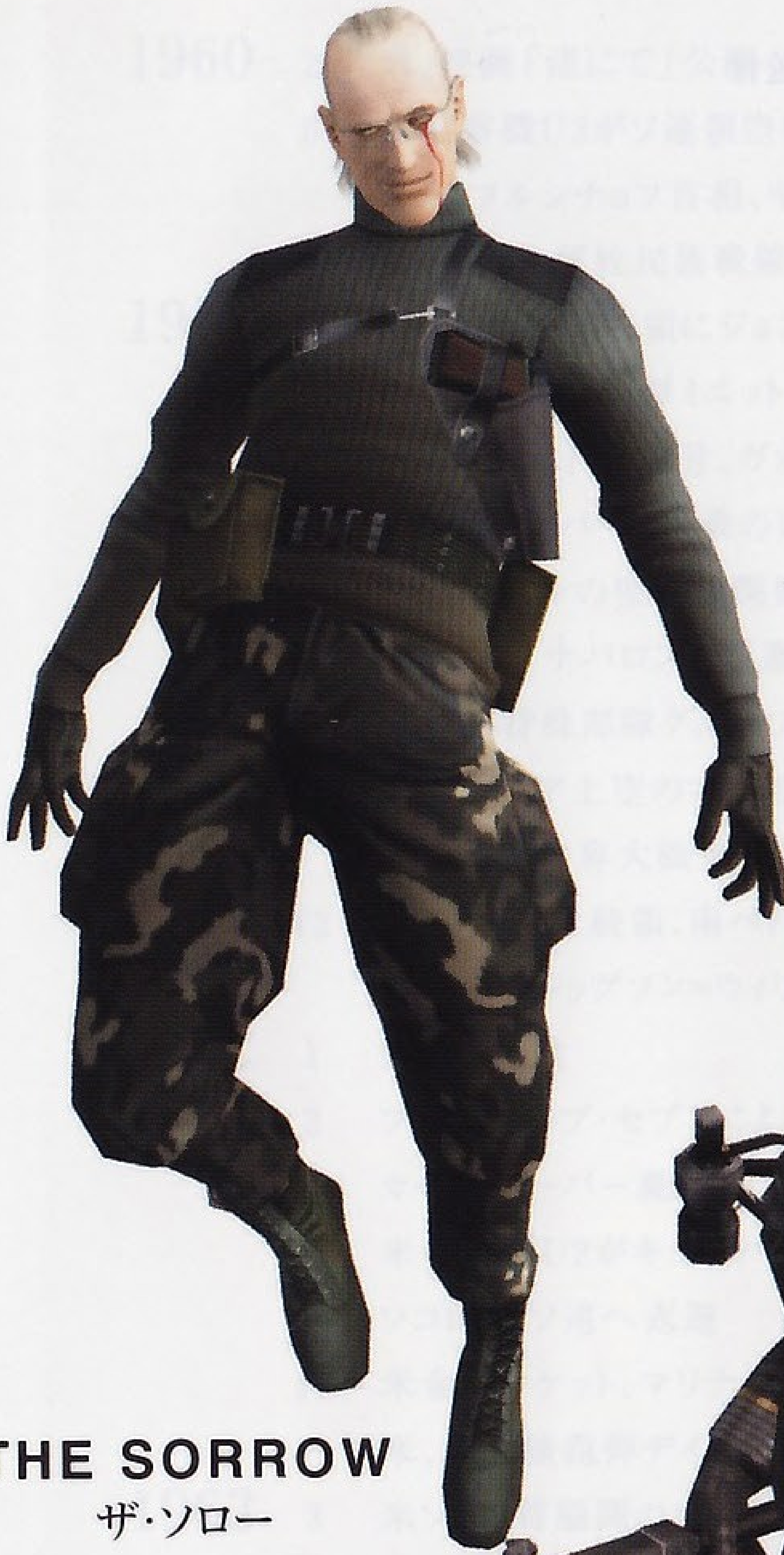
COLONEL VOLGIN
ヴォルギン大佐

OCELOT
オセロット

キャラクター紹介 2

THE BOSS
ザ・ボス

COBRA UNIT
コブラ部隊



THE SORROW
ザ・ソロー

THE FEAR
ザ・フィアー

THE FURY
ザ・フューリー

THE END
ジ・エンド

THE PAIN
ザ・ペイン

MGS3 年表

1939	8	アインシュタイン、ルーズヴェルト大統領に原爆開発勧告書簡送付
	9	ドイツ軍がポーランドを急襲(第二次世界大戦勃発)
	11	ソ連軍、フィンランドに侵攻(冬戦争)
1941	6	ドイツ軍ソ連を奇襲(バルバロッサ作戦)
	7	英陸軍SAS(英国特殊空挺部隊)創設
	12	日本軍真珠湾奇襲
1942	8	米陸軍技術本部、原爆開発(マンハッタン)計画開始
		オタコンの祖父参加
	9	スターリングラード(現ヴォルゴグラード)攻防戦
	—	第二次大戦下、ザ・ボス、「コブラ部隊」設立
	12	物理学者エンリコ・フェミル、原子炉で核分裂実験に成功
1943	1	スターリングラード攻防戦、ソ連が勝利
1944	6	連合国軍ノルマンディ上陸作戦
		ロンドンにV1号攻撃
1945	7	米、ニューメキシコ州アラマゴードで世界初の原爆実験
	8	広島、長崎に原爆投下
		オタコンの父誕生
		第二次世界大戦終結
	9	ベトナム民主共和国独立宣言
1946	2	世界初のコンピュータ、ENIAC完成
1947	9	CIA(米中央情報局)設立
	10	チャック・イェーガー操縦のベルX1が音速を超える
	—	ザ・ボス、「コブラ部隊」解散
1949	4	NATO(北大西洋条約機構)発足
	5	東西ドイツの分断
	6	英、ジョージ・オーウェルの「1984」出版
	8	ソ連、カザフスタンのセミパラチンスク実験場で初の原爆実験。第二の核保有国誕生
	10	中華人民共和国成立
1950	6	朝鮮戦争(〜53/7)
		スネーク、ザ・ボスに弟子入り
1951	11	米、ネヴァダエリア7で地上部隊参加による核実験 BUSTER DOG 実施
1952	11	米、NSA(米国家安全保障局)設立
1953	4	ワトソン、クリック、遺伝子DNAの二重螺旋構造を発見
	8	フルシチョフ、共産党第一書記に就任
1954	1	ダレス国務長官、ニュールック政策(大量報復戦略)を発表
		米海軍、世界初の原子力潜水艦「ノーチラス号」進水
	2	ビキニ環礁での水爆実験
	3	KGB(ソヴィエト連邦閣僚会議付属国家保安委員会)発足
	5	フランス軍の拠点、ディエンビエンフー陥落、ベトミン軍の勝利決定的に。フランス、インドシナから撤退
	11	日、映画「ゴジラ」公開
1955	4	アインシュタイン死去(核兵器廃絶を願い)
1957	8	ソ連、大陸間弾道弾(ICBM)ミサイル打ち上げ成功
	10	ソ連、世界初の人工衛星スプートニク1号打ち上げ成功
		スプートニクショック
1958	1	米、人工衛星エクスプローラー1号打ち上げ成功
	10	NASA(米国航空宇宙局)設立
1959	1	キューバ革命
	10	月ロケット「ルナ3号」が月の裏側を撮影
	—	ミネソタ大教授モルデカイ・ロシュワルト、小説「レベル・セブン」を発表

1960 2 米、映画「渚にて」公開
5 米偵察機U2がソ連領空を侵犯、ウラル上空で撃墜さる
ソ連、フルシチョフ首相、キューバへのミサイル支援を表明
南ベトナム解放民族戦線(NLF)結成
1961 1 米、第35代大統領にジョン・F・ケネディ就任
2 米、大陸間弾道弾ミニットマンの初発射実験
4 ソ連、ヴォストーク1号、ガガーリンをパイロットに史上初の有人宇宙飛行
5 アラン・シェパード搭乗のレッドストーン・ロケット、米初の有人弾道飛行に成功
8 独、ベルリンの壁建設開始
米、映画「ナバロンの要塞」公開
9 米、第5特殊部隊グループ「グリーン・ベレー」編成
10 ソ連、ロシア上空の宇宙空間で、ソ連初の核実験を実施
日、映画「世界大戦争」公開
12 米ケネディ大統領、南ベトナムへの軍事援助増強を発表
ハリー・グレッグソン=ウィリアムズ誕生
1962 1 SEAL創設
2 フレンドシップ・セブンによる米初の有人宇宙飛行達成
7 カイル・クーパー誕生
10 米偵察機U2がキューバにソ連製ミサイルを確認(キューバ危機)
ソコロフ、ソ連へ返還
12 米金星ロケット、マリナー2号、金星に接近、観測データを送る
— 米、小型核砲弾デイビークロケットの生産を開始
1963 3 米ソ、両首脳間の直通回線設置協定(ホットライン協定)調印
6 英、007を映画化、「007/ドクター・ノオ」(007は殺しの番号)公開
8 クレムリン宮殿で米、英、ソが部分的核実験停止条約(PTBT)に調印
(大気圏内、宇宙空間および水中における核兵器実験を禁止する条約)
映画「大脱走」公開
小島秀夫誕生
11 米ジョン・F・ケネディ大統領暗殺、リンドン・B・ジョンソン大統領就任
— ジョン・ル・カレ「寒い国から帰ってきたスパイ」発表

1963年の戦死者
南政府軍8100人、NLF20600人、米軍人78人
1963年後半
米軍時顧問団1万人
南ベトナム米軍属、民間人10万人

1964 4 英、映画「007/ロシアより愛をこめて」(007/危機一発)公開
7 米ジョンソン大統領、公民権法成立
8 トンキン湾事件
スネーク、ソコロフ確保のためツェリノヤルスクへ
9 マッハ3の速度を備える大型爆撃機XB70試験飛行
10 東京オリンピック開会
ソ連、ボスホート1号が3人の宇宙飛行士を送り出す
12 毛利元貞誕生

【お問い合わせ】

■『メタルギア ソリッド 3 スネークイーター』については

●電話でのお問い合わせ
株式会社コナミデジタルエンタテインメント　お客様相談室
TEL 0570-086-573（左記の番号をご利用頂けない方: 03-3479-9420）
平日/午前9:00〜午後7:00　土日祝日/午前10:00〜午後6:00

●メールでのお問い合わせ
株式会社コナミデジタルエンタテインメント　お問い合わせ総合案内
http://www.konami.co.jp/toiawase

KOJIMA PRODUCTIONS PORTAL SITE

『語る』コンテンツ、『伝える』WEBサイト。

■ OFFICIAL SITE
メタルギアシリーズを始めとする、小島プロダクション商品公式サイト

■ RADIO STATION & STAFF WEBLOGS
小島プロダクション公式WEBラジオと、スタッフによる公式ブログ

■ METAL GEAR PORTAL
メタルギアシリーズの情報とコミュニティをつなぐ公式ゲートウェイ

http://www.konami.jp/kojima_pro/

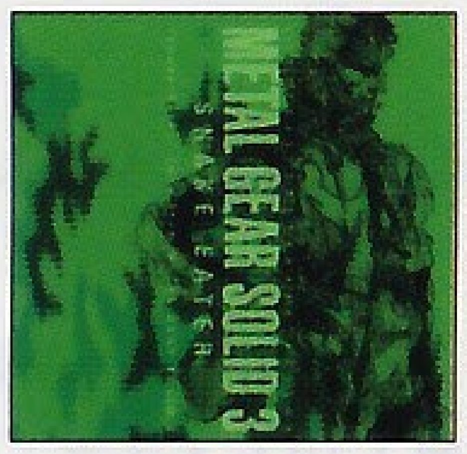
METAL GEAR SOLID 4 INTEGRATED SITE

『MGS4』の統合サイトで最新情報を入手せよ。

http://www.konami.jp/mgs4/

サウンドトラック

METAL GEAR SOUNDの歴史がここに!



Snake Eater song from
METAL GEAR SOLID 3
MAXI SINGLE

KOLA-082　¥1,050 (tax in)

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
ORIGINAL SOUNDTRACK

KOLA-089〜90　¥3,150 (tax in)

METAL GEAR 20th ANNIVERSARY
METAL GEAR MUSIC COLLECTION

GFCA-53　¥2,940 (tax in)

［発売］（株）コナミデジタルエンタテインメント

PLAYSTATION®3
METAL GEAR SOLID® 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
COMING SOON
"PLAYSTATION" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
〒107-8324 東京都港区赤坂9-7-2
商品情報満載のホームページ　www.konami.jp

商品に関するお問い合わせ

電話でのお問い合わせは お客様相談室 まで
0570-086-573
受付時間　平　　日 午前 9:00～午後 7:00まで
土日祝日 午前10:00～午後 6:00まで
●ナビダイヤルは全国どこからでも市内通話料金でご利用いただけます。
●ナビダイヤルをご利用頂けない方は03-3479-9420にご連絡ください。

メールでのお問い合わせは お問合わせ総合案内 まで
www.konami.co.jp/toiawase

ご注意:ゲームの攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。
おねがい:12才までのお子さまは、ほごしゃのかたといっしょに、おといあわせください。

"PS logo","PlayStation" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
"TACTICAL ESPIONAGE ACTION", "METAL GEAR SOLID", "METAL GEAR", "SNAKE EATER" and "SOLID SNAKE" are registered trademarks of Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

VW247-J2 (SLPM 74257~8)